4/27

(25)

Material Clasificado de

Comm.

PARA:

"Staff y Operadores"

No debe abrirse hasta tanto no se de orden.

SECRETO

CIA HISTORICAL REVIEW PROGRAM
RELEASE IN FULL 1997

LA CLAVE DE SHACKLE

1.- LA CLAVE DE SHACKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:

COORDENADAS

GRUPOS DE FECHA Y HORA

UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)

SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL Ø SON CONSTANTES. UN GRUBO DE LETRAS ESCOGIDAS AL AZAR SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.

EJEMPLO: LAS COORDENADAS 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS. LA CLAVE DE SHACKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ø
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO KYQ GRA.

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIOS:

ALFA.....	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO.....	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE.....	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA.....	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECO.....	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT.....	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF.....	W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL.....	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA.....	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIETT.....	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO.....	B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA.....	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE.....	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBER.....	H	P	Y	A	O	M	E	D	N	U	14 " "

NOTA: A LAS ØSØØ HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1.- La clave de brevedad junto con la clave de shackle permitiran a los jefes transmitir informacion con menos riesgo.

2.- Una lista de 25 palabras ha sido confeccionada. estan catalogadas en dos categorias: de tactica y de suministro. Estan agrupadas como a continuacion:

3.- Tres grupos separados de palabras clave han sido confeccionadas. Cada cual esta encabezado por una palabra deletreada foneticamente. Cualquiera de los tres grupos podra usarse o cambiarse segun sea necesario.

Tactica	Alfa	Bravo	Charlie
apoyo aereo	jigante	desafio	bipedo
artilleria	carlos	olivo	maza
ataque	ciega	tubo	sanidad
armas automaticas	ovalo	indultar	festin
contra ataque	llegada	zahcada	integral
defender	diagonal	bisagra	luna
enemigo	zarza	yeso	indigno
cita con el jefe	valido	sensacion	taladro
morteros	billon	mascar	carrona
puesto de observacion	paro	bamboleo	amputar
obstaculos	receta	ultrajar	viandas
patrullas	toro	abatido	reverendo
armas s/retroceso	entender	violeta	rodillo
reservas	lagarto	viento	cocuyo
tanques	rata	pasado	enrredo
tropas	volcan	rudo	sustentar
retirar	hielo	neto	cotorra

Suministros	Alfa	Bravo	Charlie
municiones	carterista	heraldo	casa
gasolina	sombrero	blanca	tramio
granadas	lentes	rabioso	telar
minas(antipersonales)	figura	novillo	grabado
minas (antitanques)	sabrina	rublo	revuelto
aceite	pueblo	yegua	leproso
radios y baterias	yodo	apagado	tentar
raciones	bocadillos	tarugo	cola

En caso especial utilice las frec. adicionales siguiente

A: 46.4

B: 52.8

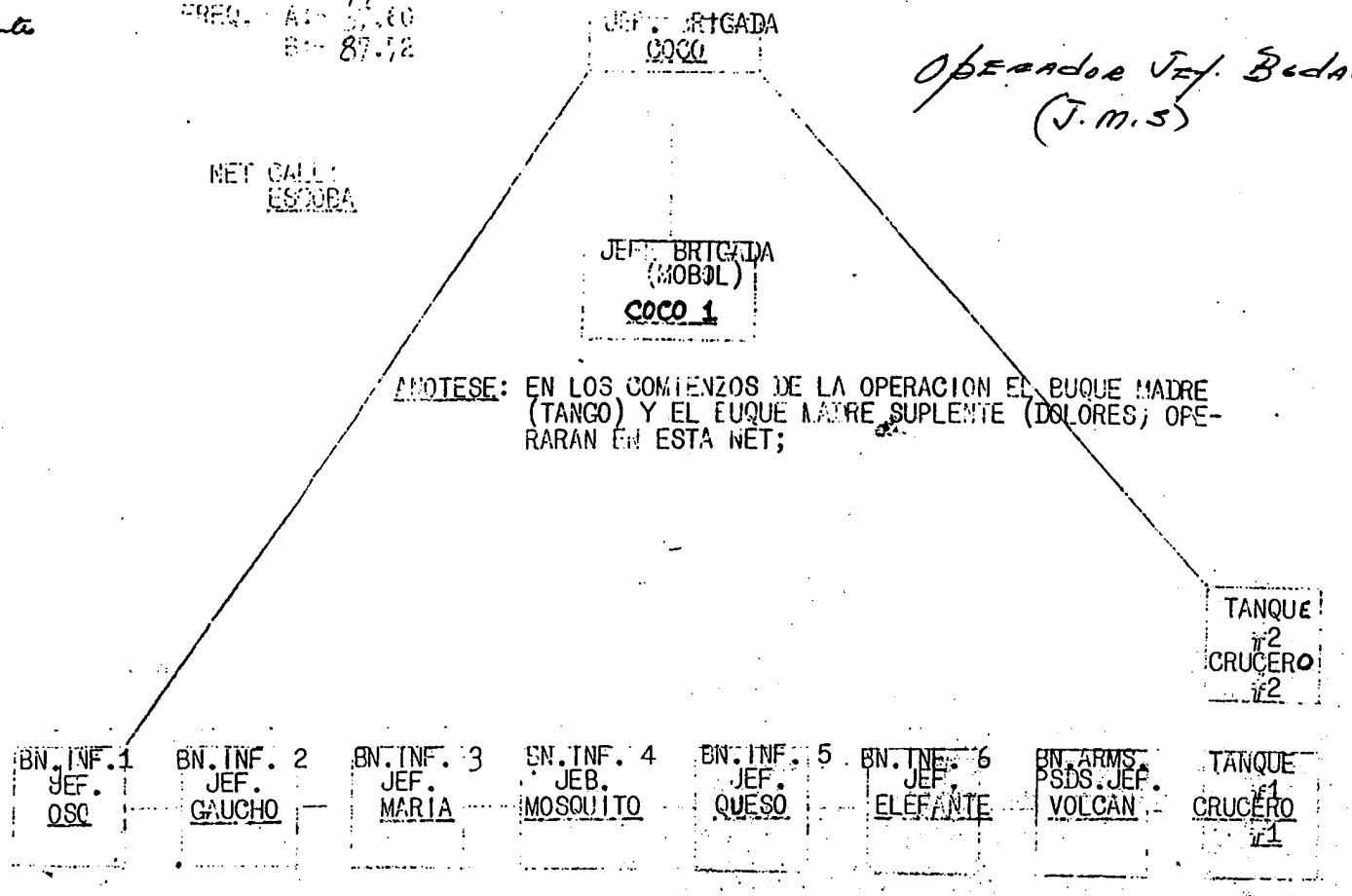
NET DE MANDO DE LA BRIGADA

FREQ. A: 97.60
B: 87.72

T.P.L.: VERDE

Operador Jef. Beda. (J.M.S)

NET CALL: ESCOBA



NOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.- A:- 37.60
B:- 37.72

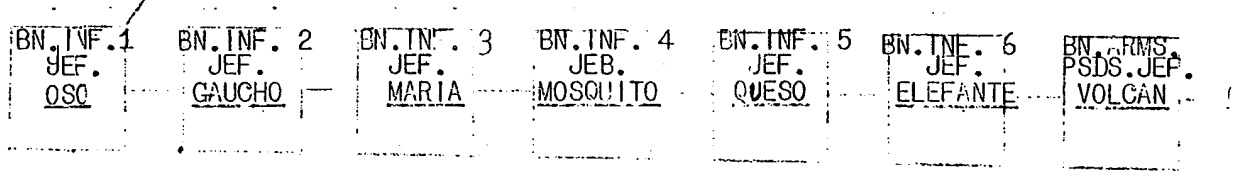
JEF. BRIGADA
COCO

Operador
Driv.

NET CALL:
ESCOBA

JEF. BRIGADA
(MOBIL)
COCO 1

ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRI
(TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPI
RARAN EN ESTA NET;



LA CLAVE DE SHACKLE

1.- LA CLAVE DE SHACKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:

COORDENADAS

GRUPOS DE FECHA Y HORA

UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)

SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL Ø SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGIDAS AL AZAR SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.

EJEMPLO: LAS COORDENADAS 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS. LA CLAVE DE SHACKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ø
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO KYQ GRA.

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIOS:

ALFA.....	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO.....	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE.....	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA.....	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECO.....	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT.....	T	J	A	N	C	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF.....	W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL.....	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA.....	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIETT.....	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO.....	B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA.....	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE.....	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBER.....	H	P	Y	A	O	M	E	D	N	U	14 " "

NOTA: A LAS Ø8ØØ HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1.- La clave de brevedad junto con la clave de shackle permitiran a los jefes transmitir informacion con menos riesgo.

2.- Una lista de 25 palabras ha sido confeccionada, estan catalogadas en dos categorias: de tactica y de suministro. Estan agrupadas como a continuacion:

3.- Tres grupos separados de palabras clave han sido confeccionadas. Cada cual esta encabezado por una palabra deletreada foneticamente. Cualquiera de los tres grupos podra usarse o cambiarse segun sea necesario.

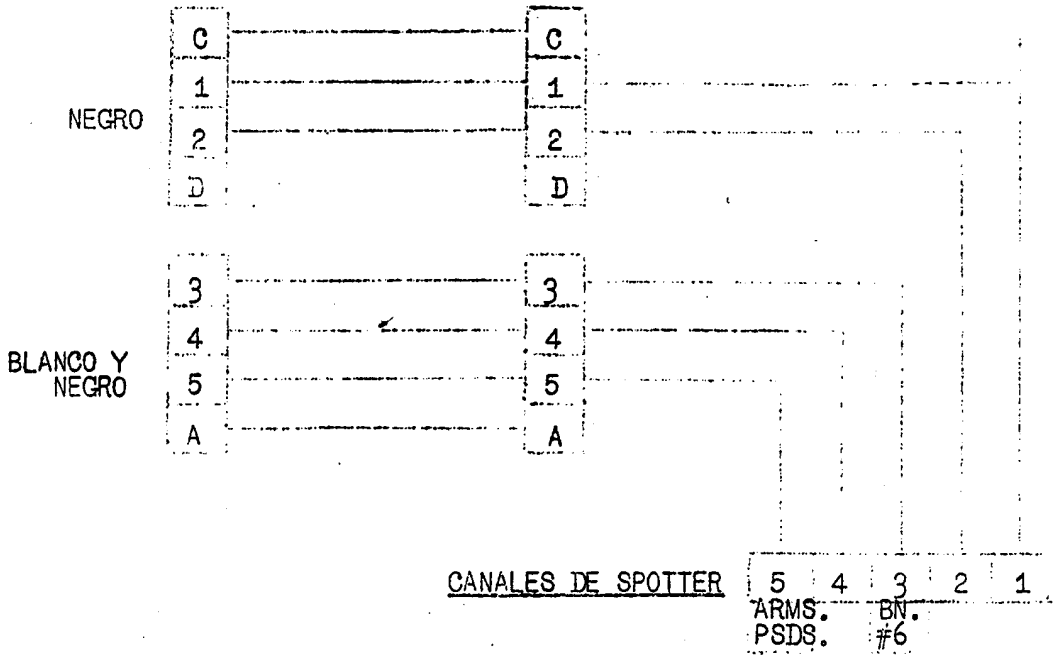
Tactica	Alfa	Bravo	Charlie
apoyo aereo	arte	desafio	bipedo
artilleria	carlos	olivo	maza
ataque	ciega	tubo	sanidad
armas automaticas	ovalo	indultar	festin
contra ataque	llegada	zahcada	integral
defender	diagonal	bisagra	luna
enemigo	zarza	yeso	indigno
cita con el jefe	valido	sensacion	taladro
morteros	billon	mascar	carrona
puesto de observacion	paro	bamboleo	amputar
obstaculos	receta	ultrajar	viandas
patrullas	toro	abatido	reverendo
armas s/retroceso	entender	violeta	rodillo
reservas	lagarto	viento	cocuyo
tanques	rata	pasado	enredo
tropas	volcan	rudo	sustentar
retirar	hielo	neto	cotorra

Suministros	Alfa	Bravo	Charlie
municiones	carterista	heraldo	casa
gasolina	sombrero	blanca	uranio
granadas	lentes	rabioso	telar
minas(antipersonales)	figura	novillo	grabado
minas (antitanques)	sabrina	rublo	revuelto
aceite	pueblo	yegua	leproso
radios y baterias	yodo	apagado	tentar
raciones	bocadillos	tarugo	cola

NET AERO-TERRESTRE (SPOTTER)

JEFATURA BRIGADA — AVIONES

COCO



LLAMADAS DE AVIONES	LLAMADAS DE SPOTTER
CHICO - - - 1 0 2	BN. DE INF. #1 - - TORO 1
LINDA - - - 1 0 2	BN. DE INF. #2 - - TORO 2
INDIO - - - " " "	" " #3 - - TORO 3
PUMA - - - " " "	" " #4 - - TORO 4
LOBO - - - " " "	" " #5 - - TORO 5
GORILA - - " " "	" " #6 - - TORO 6
PALOMA - - " " "	BN. ARMS. PSDS. - TORO 7
PANTERA- - - 1 " 2	

ANOTESE:-

AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

LA CLAVE DE SHACKLE

1.- LA CLAVE DE SHACKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:

COORDENADAS

GRUPOS DE FECHA Y HORA

UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)

SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL Ø SON CONSTANTES. UN GRUBO DE LETRAS ESCOGIDAS AL AZAR SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.

EJEMPLO: LAS COORDENADAS 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS: LA CLAVE DE SHACKLE ES COMO PROSIGUE:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 Ø
M K J A R Q G I Y C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO KYQ GRA.

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIOS:

ALFA.....	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1	DIA OPERACIONAL
BRAVO.....	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2	" "
CHARLIE.....	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3	" "
DELTA.....	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4	" "
ECO.....	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5	" "
FOXTROT.....	T	J	A	N	C	P	Q	V	B	I	6	" "
GOLF.....	W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7	" "
HOTEL.....	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8	" "
INDIA.....	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9	" "
JULIETT.....	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10	" "
KILO.....	B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11	" "
LIMA.....	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12	" "
MIKE.....	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13	" "
NOVEMBER.....	H	P	Y	A	O	M	E	D	N	U	14	" "

NOTA: A LAS ØSØØ HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1.- La clave de brevedad junto con la clave de shackle permitiran a los jefes transmitir informacion con menos riesgo.

2.- Una lista de 25 palabras ha sido confeccionada. estan catalogadas en dos categorias: de tactica y de suministro. Estan agrupadas como a continuacion:

3.- Tres grupos separados de palabras clave han sido confeccionadas. Cada cual esta encabezado por una palabra deletreada foneticamente. Cualquiera de los tres grupos podra usarse o cambiarse segun sea necesario.

Tactica	Alfa	Bravo	Charlie
apoyo aereo	gigante	desafio	bipedo
artilleria	carlos	olivo	maza
ataque	ciega	tubo	sanidad
armas automaticas	ovalo	indultar	festin
contra ataque	llegada	zahcada	integral
defender	diagonal	bisagra	luna
enemigo	zarza	yeso	indigno
cita con el jefe	valido	sensacion	taladro
morteros	billon	mascar	carrona
puesto de observacion	paro	bamboleo	amputar
obstaculos	receta	ultrajar	viandas
patrullas	toro	abatido	reverendo
armas s/retroceso	entender	violeta	rodillo
reservas	lagarto	viento	cocuyo
tanques	rata	pasado	enrredo
tropas	volcan	rudo	sustentar
retirar	hielo	neto	cotorra

Suministros	Alfa	Bravo	Charlie
municiones	carterista	heraldo	casa
gasolina	sombrero	blanca	uranio
granadas	lentes	rabioso	telar
minas(antipersonales)	figura	novillo	grabado
minas (antitanques)	sabrina	rublo	revuelto
aceite	pueblo	yegua	leproso
radios y baterias	yodo	apagado	tentar
raciones	bocadillos	tarugo	cola

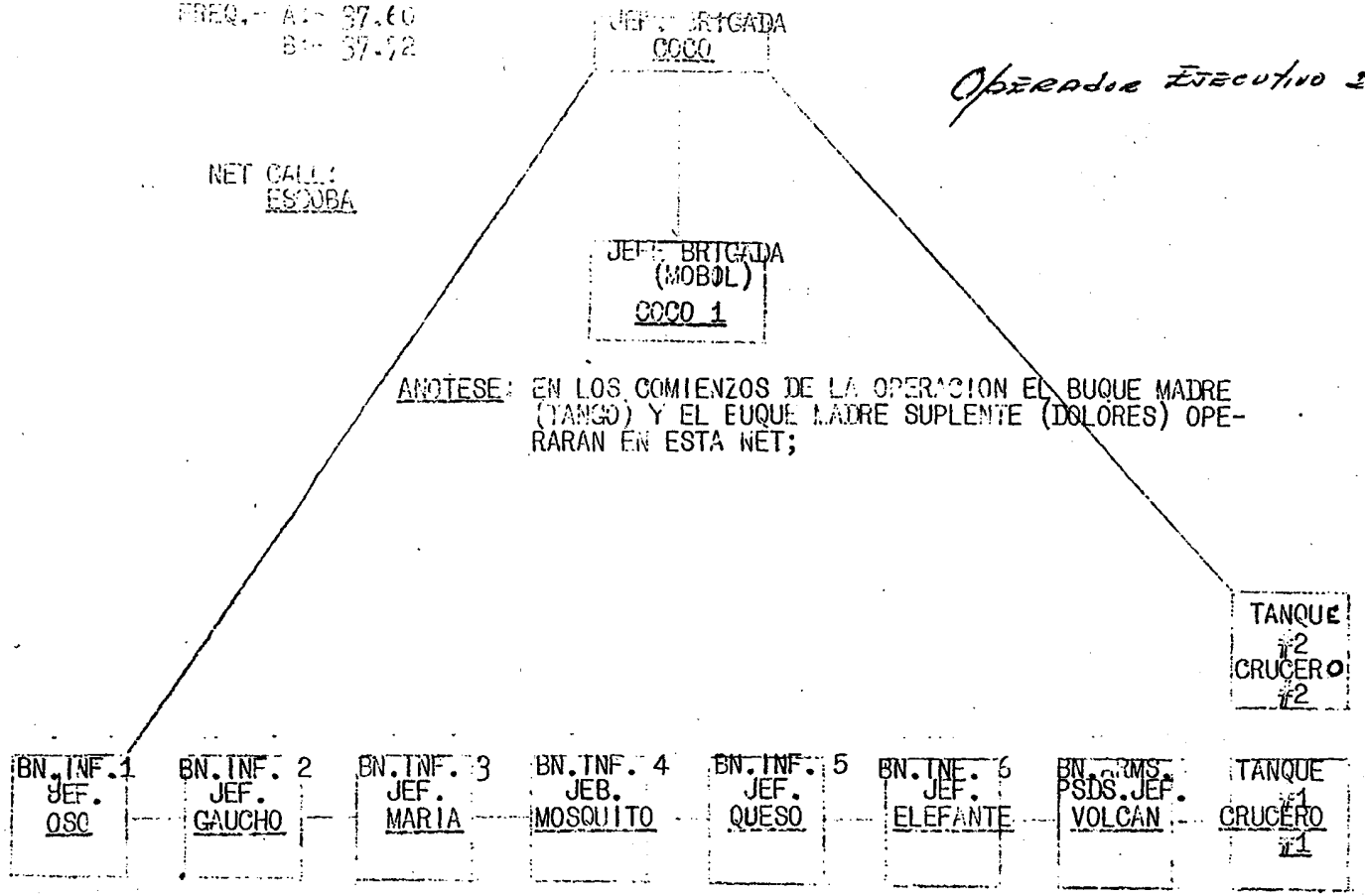
NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.: A: 37.60
B: 37.72

Operación Ejecutivo Beda

NET CALL:
ESCOBA



ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

LA CLAVE DE SHACKLE

1.- LA CLAVE DE SHACKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:

COORDENADAS

GRUPOS DE FECHA Y HORA

UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)

SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL Ø SON CONSTANTES. UN GRUBO DE LETRAS ESCOGIDAS AL AZAR SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.

EJEMPLO: LAS COORDENADAS 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS. LA CLAVE DE SHACKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ø
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO KYQ GRA.

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIOS:

ALFA.....	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO.....	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE.....	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA.....	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECO.....	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT.....	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF.....	W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL.....	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA.....	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIETT.....	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO.....	B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA.....	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE.....	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBER.....	H	P	Y	A	O	M	E	D	N	U	14 " "

NOTA: A LAS ØSØØ HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1.- La clave de brevedad junto con la clave de shackle permitiran a los jefes transmitir informacion con menos riesgo.

2.- Una lista de 25 palabras ha sido confeccionada. estan catalogadas en dos categorias: de tactica y de suministro. Estan agrupadas como a continuacion:

3.- Tres grupos separados de palabras clave han sido confeccionadas. Cada cual esta encabezado por una palabra deletreada foneticamente. Cualquiera de los tres grupos podra usarse o cambiarse segun sea necesario.

Tactica	Alfa	Bravo	Charlie
apoyo aereo	cliente	desafio	bipedo
artilleria	carlos	olivo	maza
ataque	ciega	tubo	sanidad
armas automaticas	ovalo	indultar	festin
contra ataque	llegada	zahcada	integral
defender	diagonal	bisagra	luna
enemigo	zarza	yeso	indigno
cita con el jefe	valido	sensacion	taladro
morteros	billon	mascar	carrona
puesto de observacion	paro	bamboleo	amputar
obstaculos	receta	ultrajar	viandas
patrullas	toro	abatido	reverendo
armas s/retroceso	entender	violeta	rodillo
reservas	lagarto	viento	cocuyo
tanques	rata	pasado	enrredo
tropas	volcan	rudo	sustentar
retirar	hielo	neto	cotorra

Suministros	Alfa	Bravo	Charlie
municiones	cartierista	heraldo	casa
gasolina	sombrero	blanca	uranio
granadas	lentes	rabioso	telar
minas(antipersonales)	figura	novillo	grabado
minas (antitanques)	sabrina	rublo	revuelto
aceite	pueblo	yegua	leproso
radios y baterias	yodo	apagado	tentar
raciones	bocadillos	tarugo	cola

Jef. Boda.

SANTO Y SENA

SANTO	SENA
A: ABOLIR	A. OPRESION
B. ADMIRAR	B. VALOR
C. ROTO	C. CADENA
D. QUEMAR	D. CLARO
E. CASTRAR	E. CASTRO
F. MUERTE	F. TIRANO
G. DESAFIO	G. CORAJE
H. LIBERTAD	H. SIEMPRE
I. COLERICO	I. GENTE
J. ANSIOSO	J. OPRESOR
K. REMOVER	K. MANILLA
L. HORA	L. VENGANZA
M. SEGURO	M. CASA
N. SANGRIENTO	N. TRAIDOR

1.- EL SANTO Y SENA ES NORMALMENTE USADO EN LAS HORAS DE OSCURIDAD. ES UN METODO DE SEGURIDAD QUE PERMITE A CUALQUIERA DESAFIAR UNA PERSONA CUYA IDENTIDAD SEA DESCONOCIDA.

2.- LA PERSONA QUE SE APROXIMA ES PARADA POR EL GUARDIA. EL GUARDIA LE DA EL SANTO. EL INDIVIDUO QUE SE LE DIO EL ALTO DA LA SENA. ENTONCES SE LE PERMITE PASAR.
EJEMPLO:
UN HOMBRE SE APROXIMA AL GUARDIAN. EL GUARDIAN LE DA EL SANTO, (ROSADO) DESPUES DE DECIRLE EL ALTO. EL INDIVIDUO CONTESTA LA SENA. (PANTALONCITOS) ENTONCES EL GUARDIAN DICE, PASE.

3.- EL SANTO Y LA SENA SON ENVIADOS DE LA JEFATURA MAYOR. ESTO ES NORMALMENTE USADO DURANTE LAS HORAS DE LA NOCHE. EL PAPEL EN EL CUAL ESTAN ESCRITAS ESOS SANTOS Y SENAS DEBEN SER QUEMADOS DESPUES DE RECIBIDOS.

LA CLAVE DE SHAKLE

1.- LA CLAVE DE SHAKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:
COORDENADAS GRID
GRUPOS DE FECHA Y HORA
UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)
SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL 0 SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGIDAS A SUERTE SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.
EJEMPLO: LAS COORDENADAS GRID 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS.
LA CLAVE DE SHAKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO K Y Q G R A

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIAS.

ALFA --	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO -	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA -	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECHO --	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF -	-W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL -	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA -	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIET-	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO -	-B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA -	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE --	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBERH	P	Y	A	O	M	E	D	N	U		14 " "

NOTESE:

A LAS 08.00 HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1:- LA CLAVE DE BREVEDAD JUNTO CON LA CLAVE DE SHAKLE PERMITIRAN A LOS JEFES TRANSMITIR INFORMACION CON MENOS RIESGO.

2:- UNA LISTA DE 25 PALABRAS HA SIDO SELECCIONADA. ESTAN CATALOGADAS EN DOS CATEGORIAS, DE TACTICA Y DE SUMINISTRO. ESTAN AGRUPADAS A CONTINUACION.

3:- TRES GRUPOS SEPARADOS DE PALABRAS CLAVE HAN SIDO CONFECCIONADOS. CADA CUAL ESTA ENCABEZADO POR UNA PALABRA DELETREADA FONETICAMENTE. CUALQUIERA DE LOS TRES GRUPOS PODRA USARSE O CAMBIARSE SEGUN SEA NECESARIO.

TACTICA	ALFA	BRAVO	CHARLIE
APOYO AEREO	GIGANTE	DESAFIO	BIPEDO
ARTILLERIA	CARLOS	OLIVO	MAZA
ATAQUE	CIEGA	TUBO	SANIDAD
ARMAS AUTOMATICAS	OVALO	INDULTAR	FESTIN
CONTRA ATAQUE	LLEGADA	ZANCADA	INTEGRAL
DEFENDER	DIAGONAL	BISAGRA	LUNA
ENEMIGO	ZARZA	YESO	INDIGNO
CITA CON EL JEFE	VALIDO	SENSACION	TALADRO
MORTEROS	BILLON	MASCAR	CARRONA
PUESTO DE OBSERVACION	PARO	BAMBOLEO	AMPUTAR
OBSTACULOS	RECETA	ULTRAJAR	VIANDAS
PATRULLAS	TORO	ABATIDO	REVERENDO
ARMAS SIN RETROCESO	ENTENDER	VIOLETA	RODILLO
RESERVAS	LAGARTO	VIENTO	COCUYO
TANQUES	RATA	PASADO	ENRREDO
TROPAS	VOLCAN	RUDO	SUSTENTAR
RETIRAR	HIELO	NETO	COTORRA

SUMINISTROS	ALFA	BRAVO	CHARLIE
MUNICIONES	CARTERISTA	HERALDO	CASA
GASOLINA	SOMBRERO	BLANCA	URANIO
GRANADAS	LENTES	RABIOSO	TELAR
MINAS,(ANTIPERSONAL)	FIGURA	NOVILLO	GRABADO
MINAS,(ANTITANQUES)	SABRINA	RUBLO	REVUELTO
ACEITE	PUEBLO	YEGUA	LEPROSO
RADIOS Y BATERIAS	YODO	APAGADO	TENTAR
RACIONES	BOCADILLO	TARUGO	COLA

ZONA DE LANZAMIENTOS - DIURNO

PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA

BRAVO

CHARLIE

DELTA

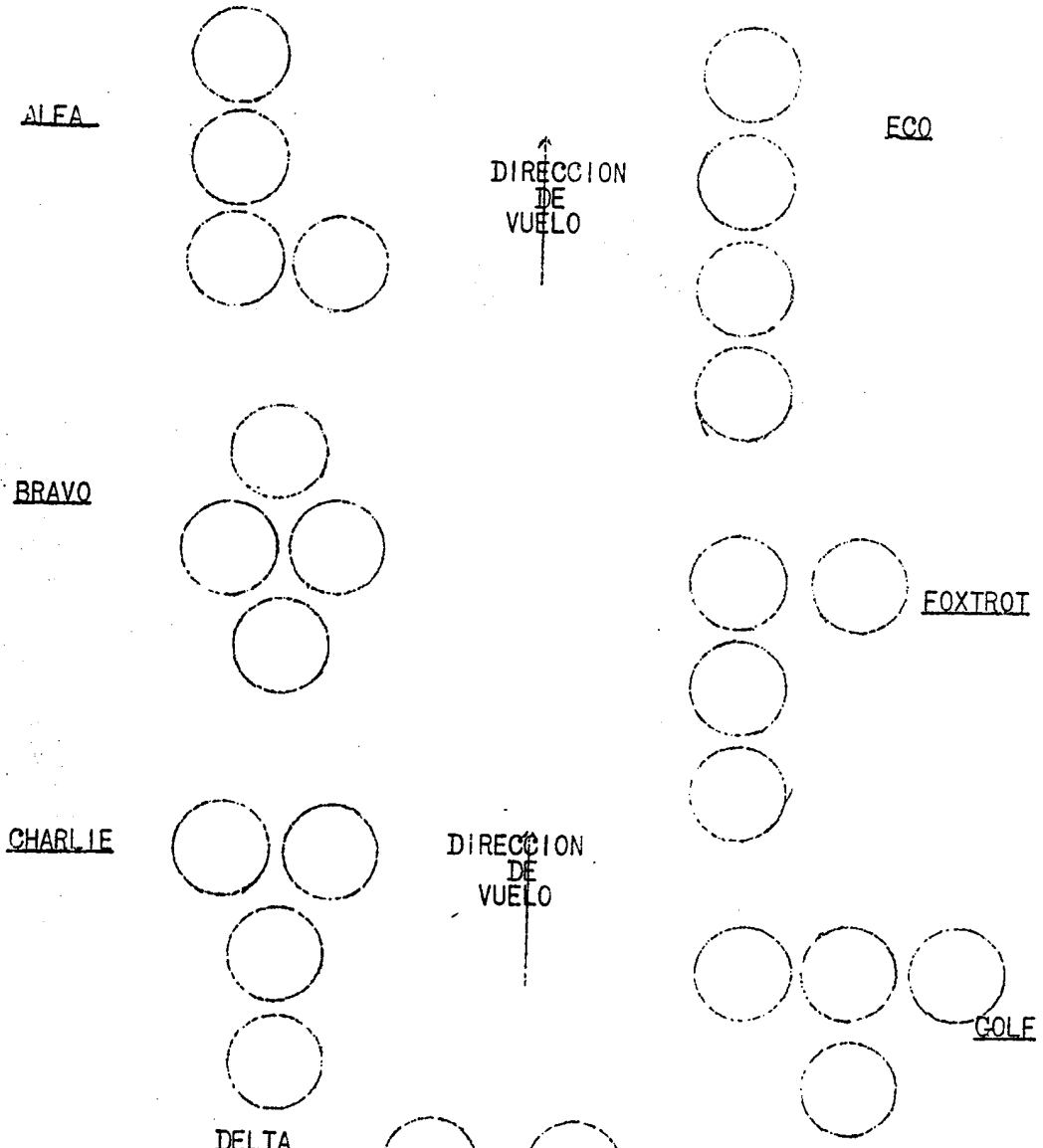
ECO

FOXTROT

GOLF

1. ESTA COLOCACION DE PANELES DEMOSTRADA AQUI PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR LA AVIACION DURANTE EL DIA. TAMBIEN PARA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDA.
2. LA DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE ESTOS PANELES NO DEBEN SER MAYOR DE SEIS PIES O UN METRO. ESTO AYUDARA AL PILOTO A LEER ESTA DISPOSICION.
3. LOS PANELES SERAN COLOCADOS EN EL MEDIO DEL AREA DE LANZAMIENTO. EL PILOTO DEBERA EJECUTAR EL LANZAMIENTO CUANDO LA NARIZ DEL AVION PASE POR ARRIBA DE LA DISPOSICION DEL PANEL.
4. LA DISPOSICION DEL PANEL QUE SE UTILIZARA SERA ENVIADA POR UNA JEFATURA MAYOR. EL PAPEL DONDE ENSEÑA ESAS DISPOSICIONES SE DESTRUIRA QUEMANDOSE DESPUES QUE EL ENVIO SE HAYA CONSUMADO.

SENALESDE ZONA DE LANZAMIENTOS - NOCTURNAS

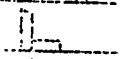


1. LAS DISPOSICIONES AQUI MOSTRADAS SERAN USADAS PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR MEDIO DE LA AVIACION DURANTE LA NOCHE. TAMBIEN PARA LA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDAS.
2. LA DISTANCIA ENTRE LUCES DEBE SER QUINCE METROS. LA RECEPCION SE DEBE COLOCAR EN EL CENTRO DE LA ZONA DE LANZAMIENTOS.
3. UNA LATA DE UN GALON LLENADA HASTA LA MITAD CON TIERRA O ARENA ES MEJOR PARA LAS LUCES. ECHELE UNA PINTA DE GASOLINA EN LA TIERRA. ENCIENDA TODAS LAS LUCES CUANDO SE APROXIME EL AVION.
4. UN SEGUNDO METODO DE ILUMINACION ES CON EL USO DE LINTERNAS. CADA HOMBRE APUNTA SU LINTERNA DIRECTAMENTE AL AVION SEGUN ESTE SE APROXIMA.

PANEL DE SENALES

PRIMERA SEMANA- TODOS PANELES ROJOS

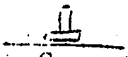
ALFA

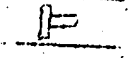
BRAVO 

CHARLIE

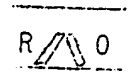
DELTA

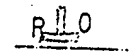
ECO

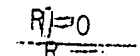
FOXTROT 

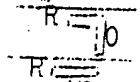
GOLF 

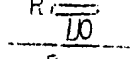
TERCERA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO.

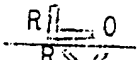
ALFA 

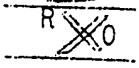
BRAVO 

CHARLIE 

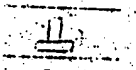
DELTA 

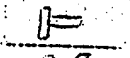
ECO 

FOXTROT 

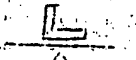
GOLF 

SEGUNDA SEMANA- PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA 

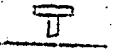
BRAVO 

CHARLIE

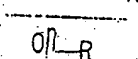
DELTA 

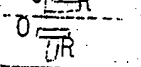
ECO

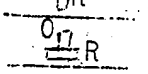
FOXTROT

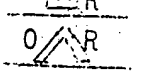
GOLF 

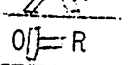
CUARTA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO

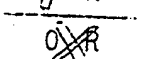
ALFA 

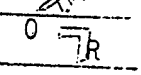
BRAVO 

CHARLIE 

DELTA 

ECO 

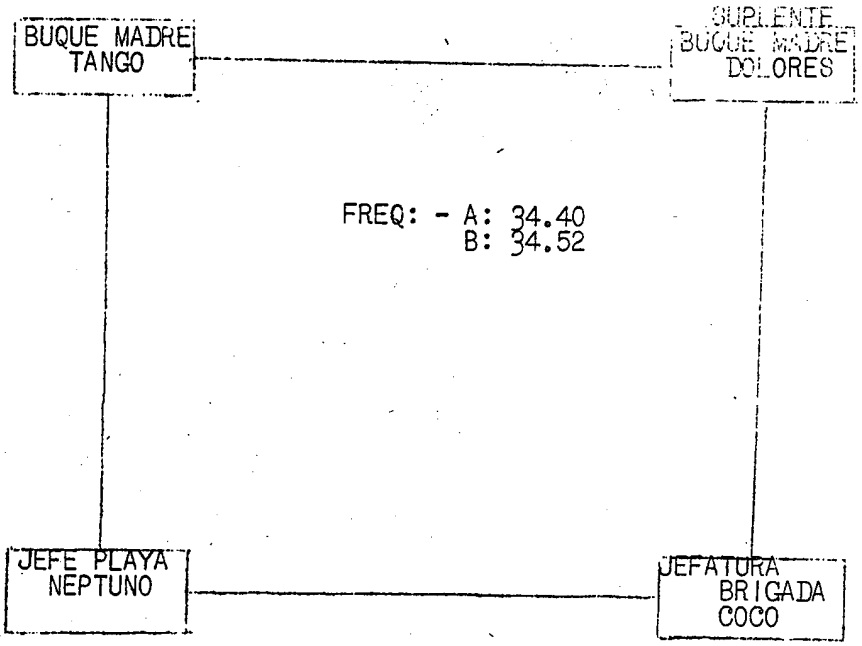
FOXTROT 

GOLF 

1. LA CLAVE DEL PANEL SE USA PARA LA IDENTIFICACION DE UNIDADES EN OPERACIONES TACTICAS.
2. LAS LETRAS R Y O DESIGNAN QUE PANEL SERA MOSTRADO EN ESE COLOR EJEMPLO: - ROJO O ORANGE (ANARANJADO)
3. LA CLAVE DEL PANEL DIARIO SE MANDARA DE LA JEFATURA MAYOR. LA CLAVE SE PONDRA EN EJECUCION UN PERIODO DE 24 HORAS, NORMALMENTE DE LAS 0800 A LAS 0800 DIARIAMENTE. CADA UNIDAD QUEMARA EL PAPEL EN EL CUAL SE USO LA CLAVE ANTERIOR CORRESPONDIENTE.

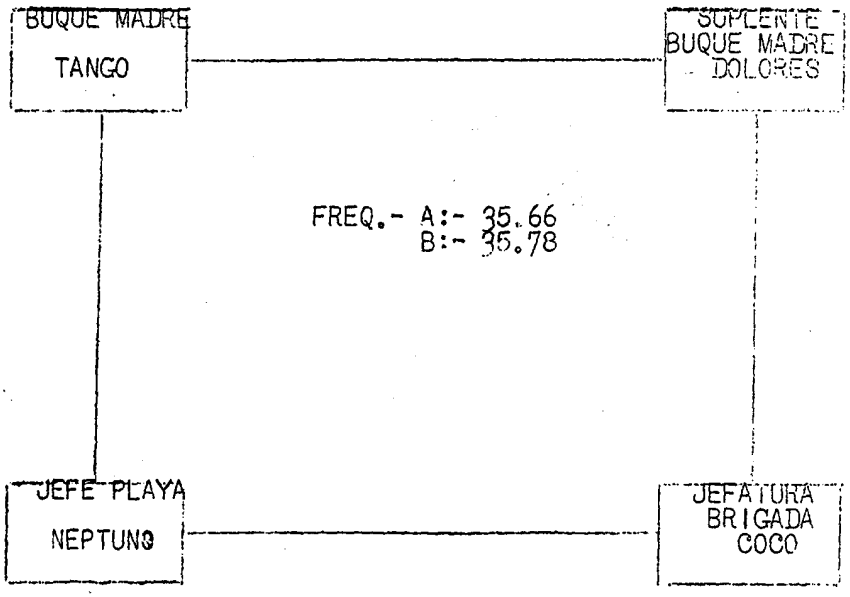
NET DE MANDO DE BARCO A TIERRA

(T.P.L, ROJO)



NET ADMINISTRATIVA

(T.P.L.: ROJO Y BLANCO)

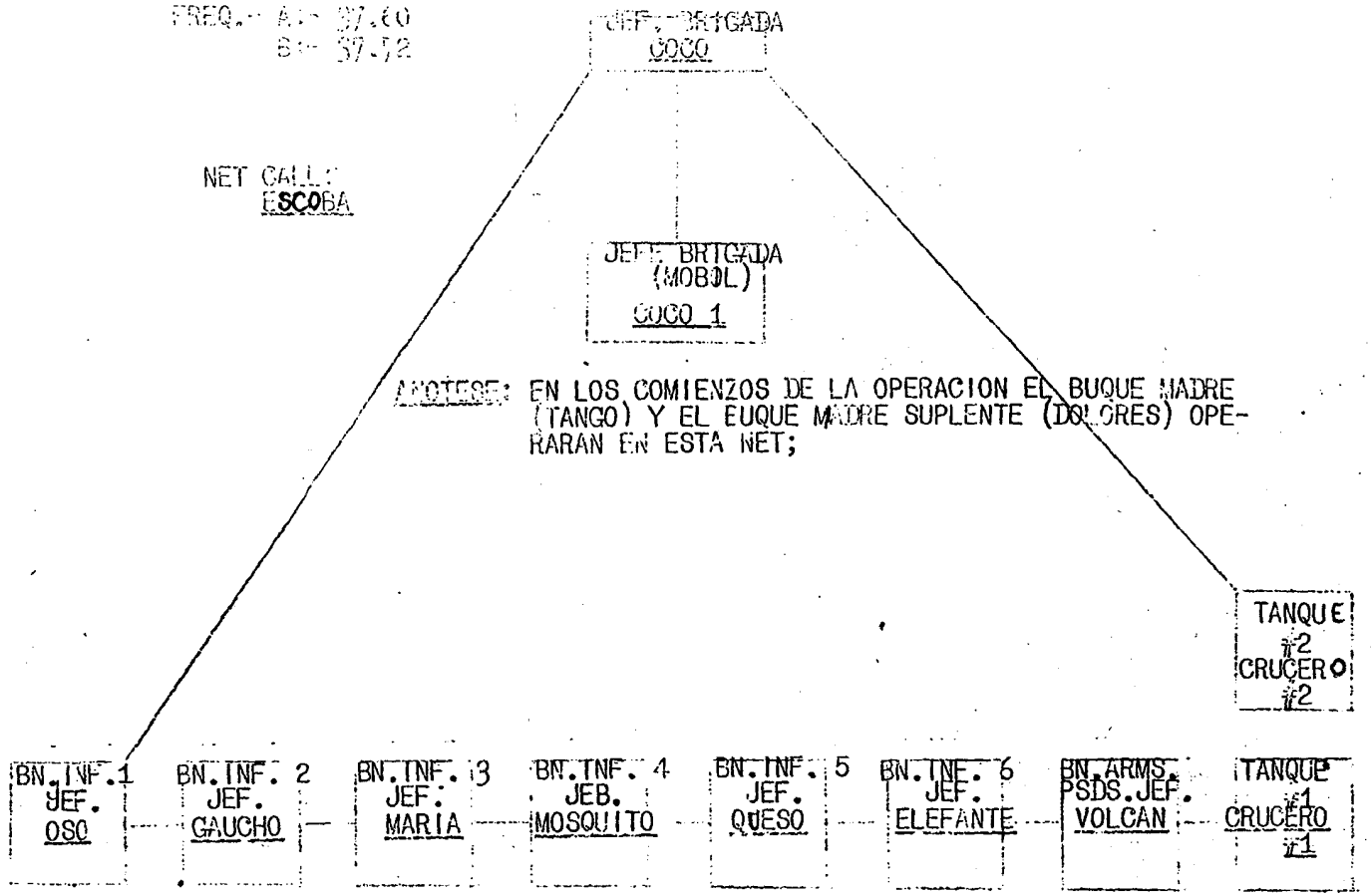


NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.: A: 37.60
B: 37.72

NET CALL:
ESCOBA



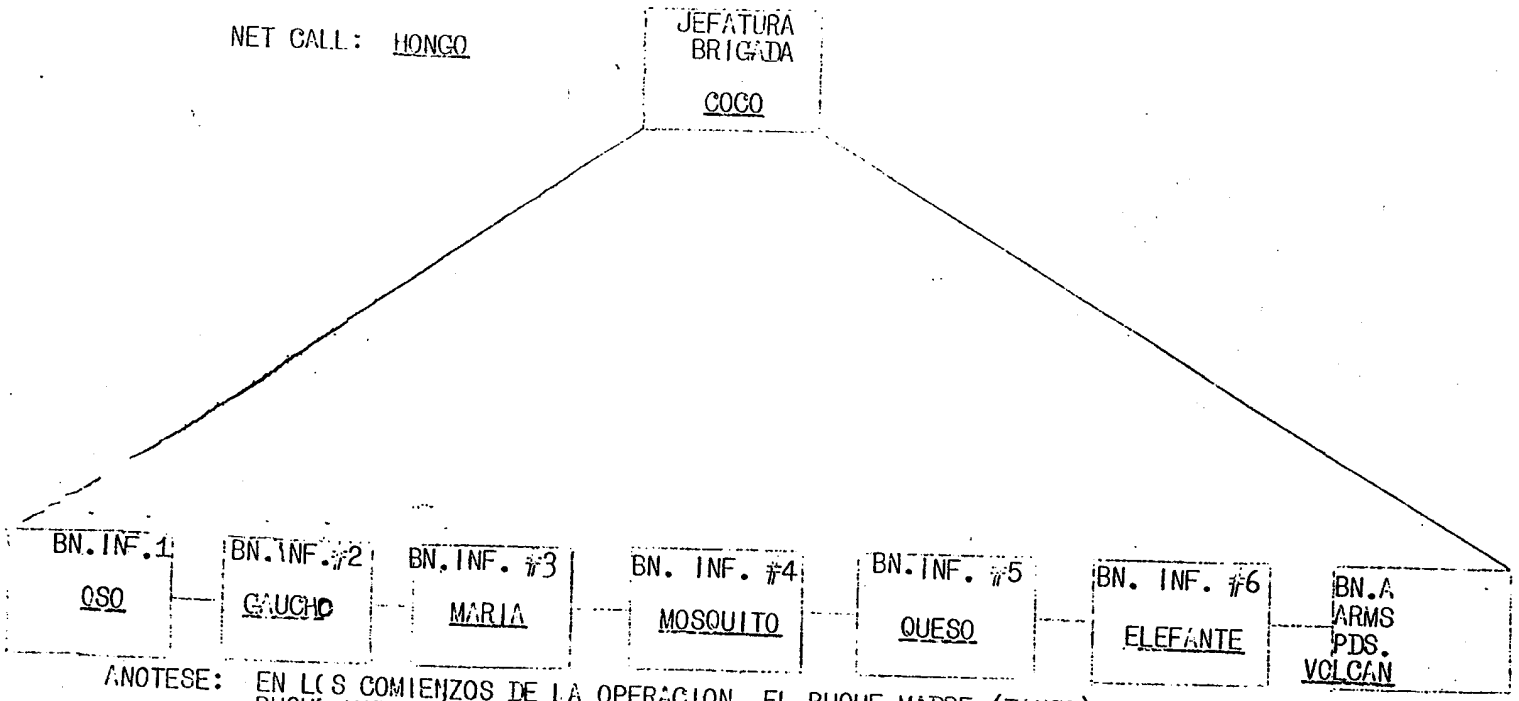
NOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET ADMINISTRATIVA DE BRIGADA

FREQ:- A:- 39.70
B: -39.82

T.P.L.- VERDE Y BLANCO

NET CALL: HONGO

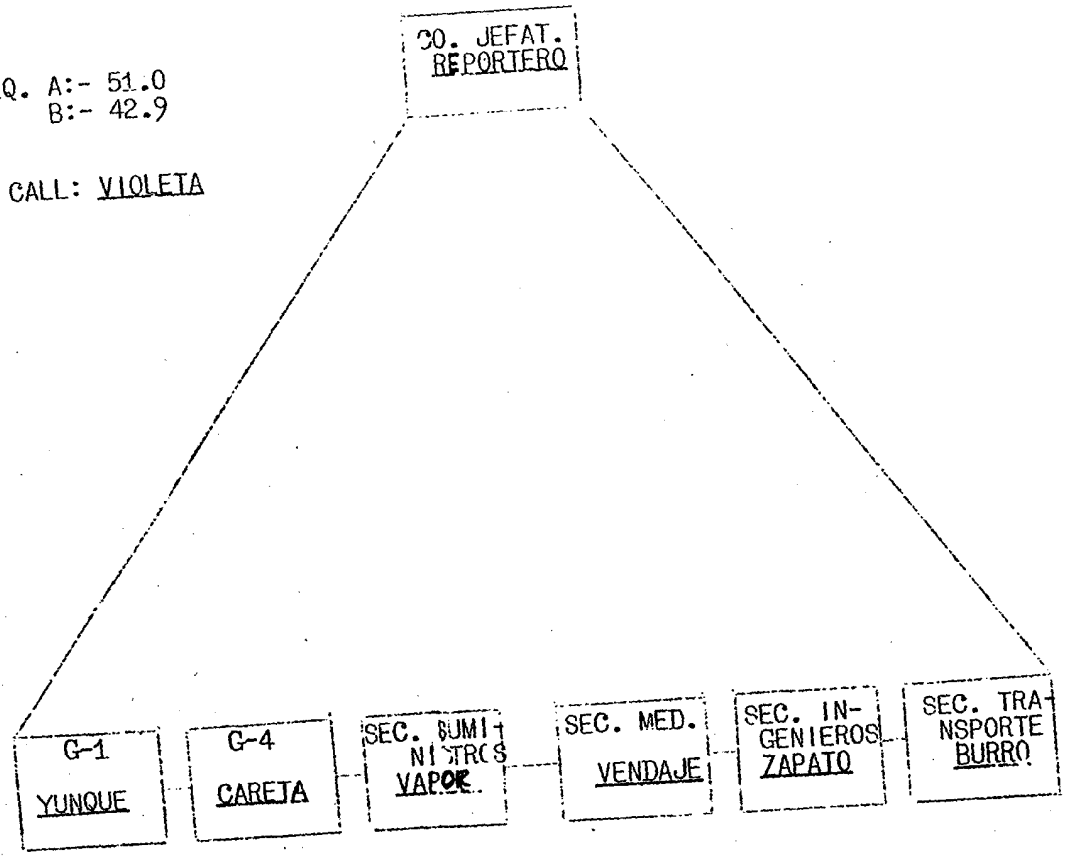


ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION, EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL SUPLENTE BUQUE MADRE (DOLORES) TRABAJARAN EN ESTA NET.

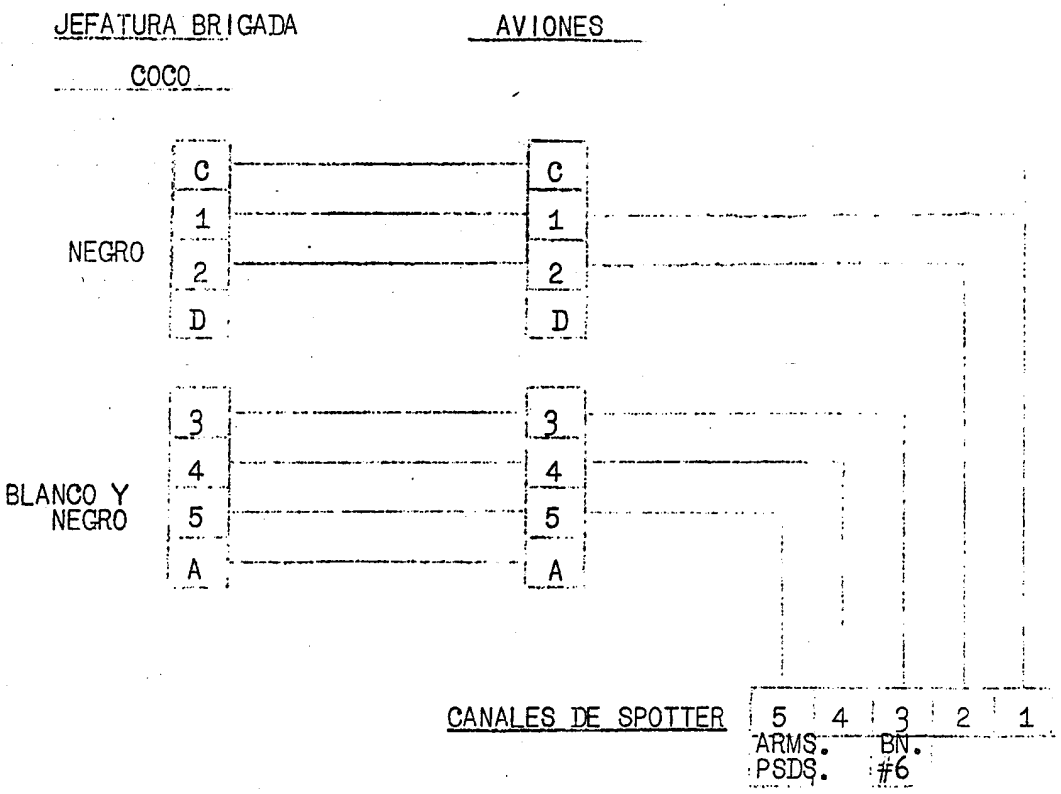
NET ALMINISTRATIVA DE LA COMPANIA
DE JEFATURA

FREQ. A:- 51.0
B:- 42.9

NET CALL: VIOLETA



NET AERO-TERRESTRE (SPOTTER)



LLAMADAS DE AVIONES

CHICO - - - 1 0 2
LINDA - - - 1 0 2
INDIO - - - " " "
PUMA - - - " " "
LOBO - - - " " "
GORILA - - - " " "
PALOMA - - - " " "
PANTERA- - - 1 " 2

LLAMADAS DE SPOTTER

BN. DE INF. #1 - - TORO 1
BN. DE INF. #2 - - TORO 2
" " #3 - - TORO 3
" " #4 - - TORO 4
" " #5 - - TORO 5
" " #6 - - TORO 6
BN. ARMS. PSDS. - TORO 7

ANOTESE:-

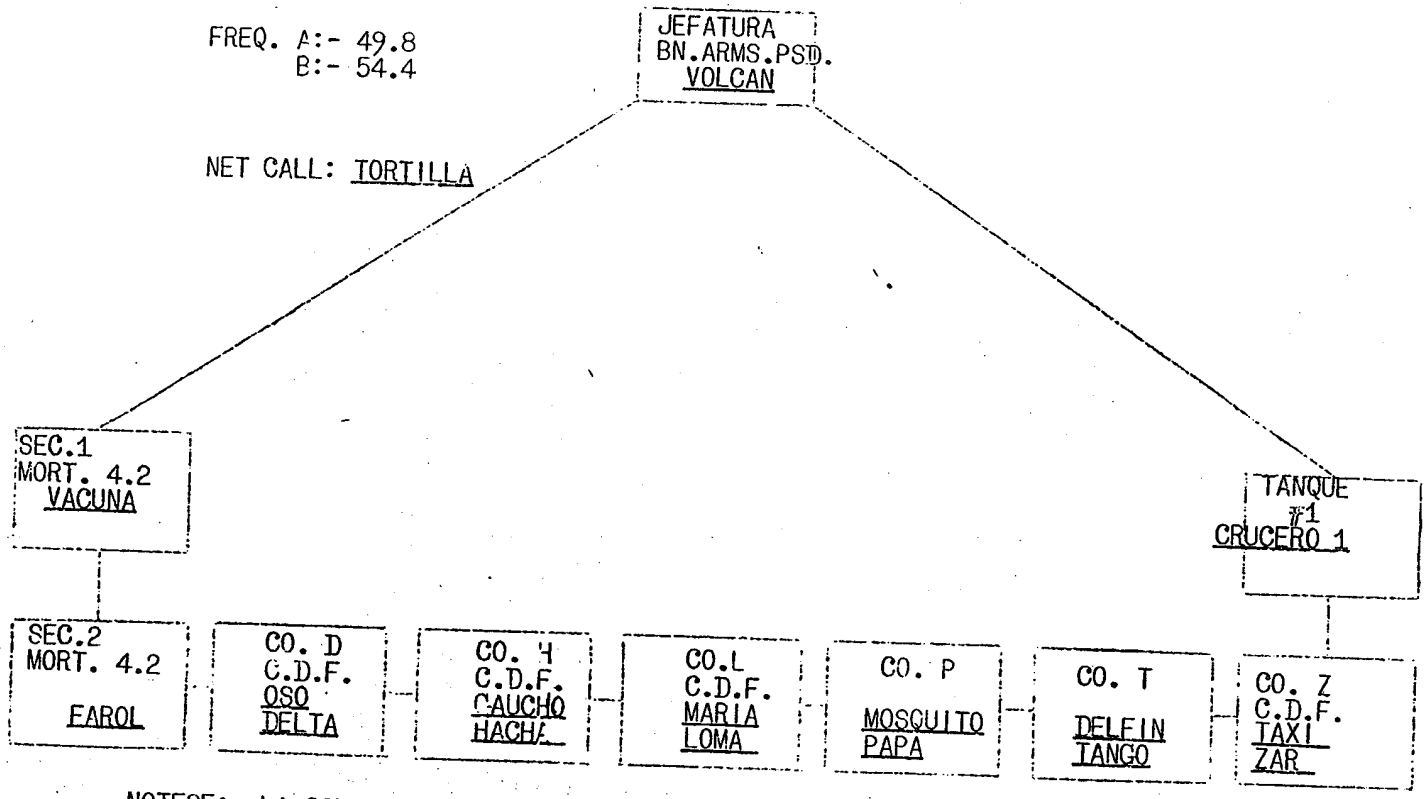
AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

NET DEL CENTRO DIRECTOR DE FUEGO DE LA COMPANIA
DE ARMAS PESADAS.



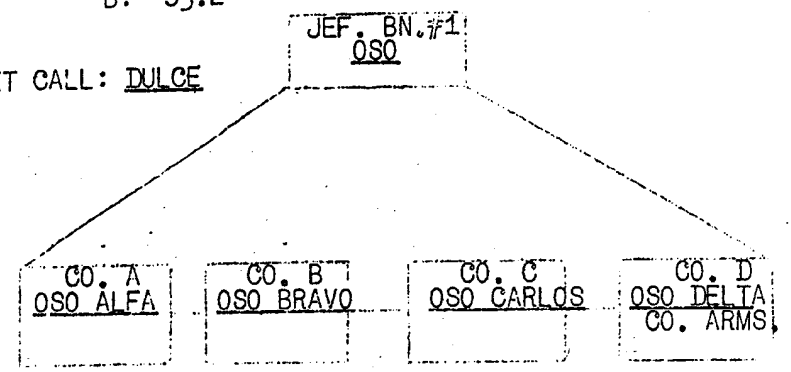
NOTESE: LA COMPANIA DE TANQUES ENTRARA EN ESTA NET CUANDO LOS TANQUES SE UTILICEN COMO AFTILLERIA.

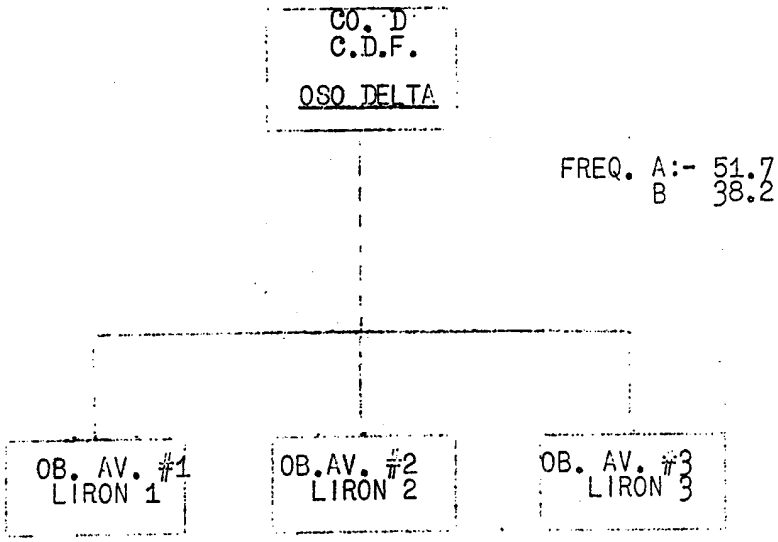
NET DE MANDO Y DE C.D.F. DEL BN. INF. #1.

(PRC.-10)

FREQ. A:- 42.1
B:- 53.2

NET CALL: DULCE



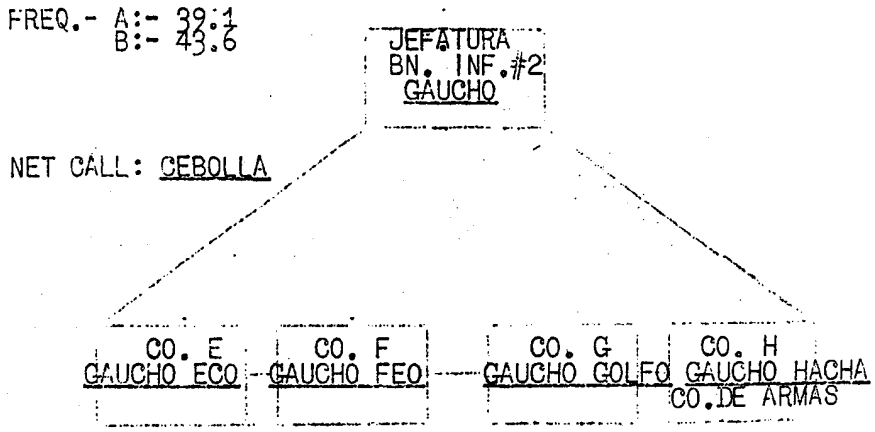


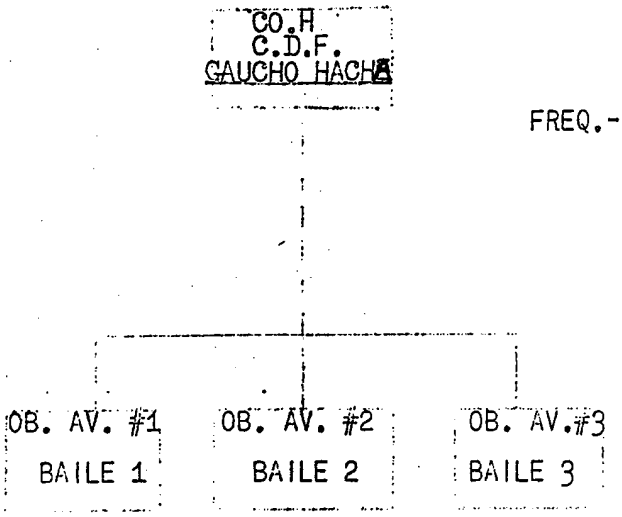
FREQ. A:- 51.7
B 38.2

NET DE MANDO Y C.D.F. DE BN. INF. #2

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 39.1
B:- 43.6





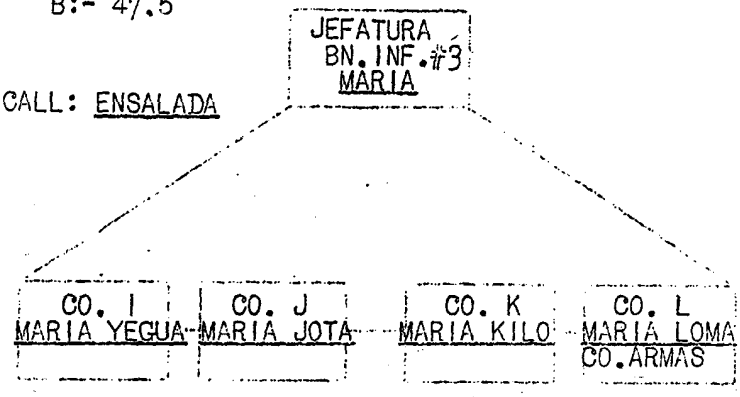
FREQ.- A:- 40.8
B:- 51.3

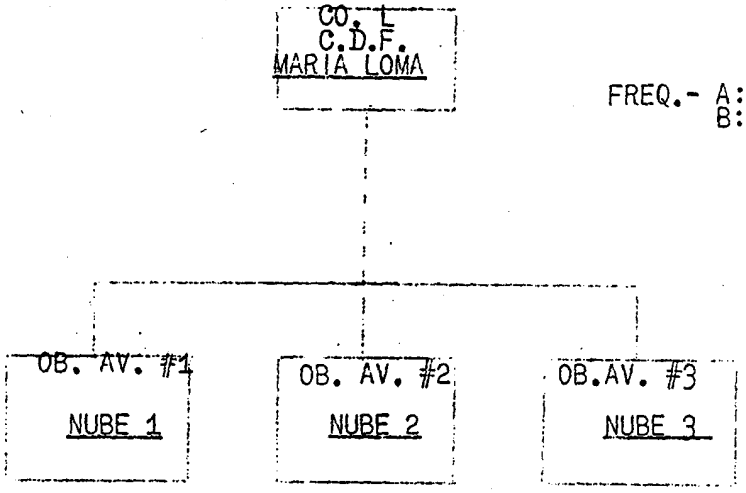
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #3.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 52.3
B:- 47.5

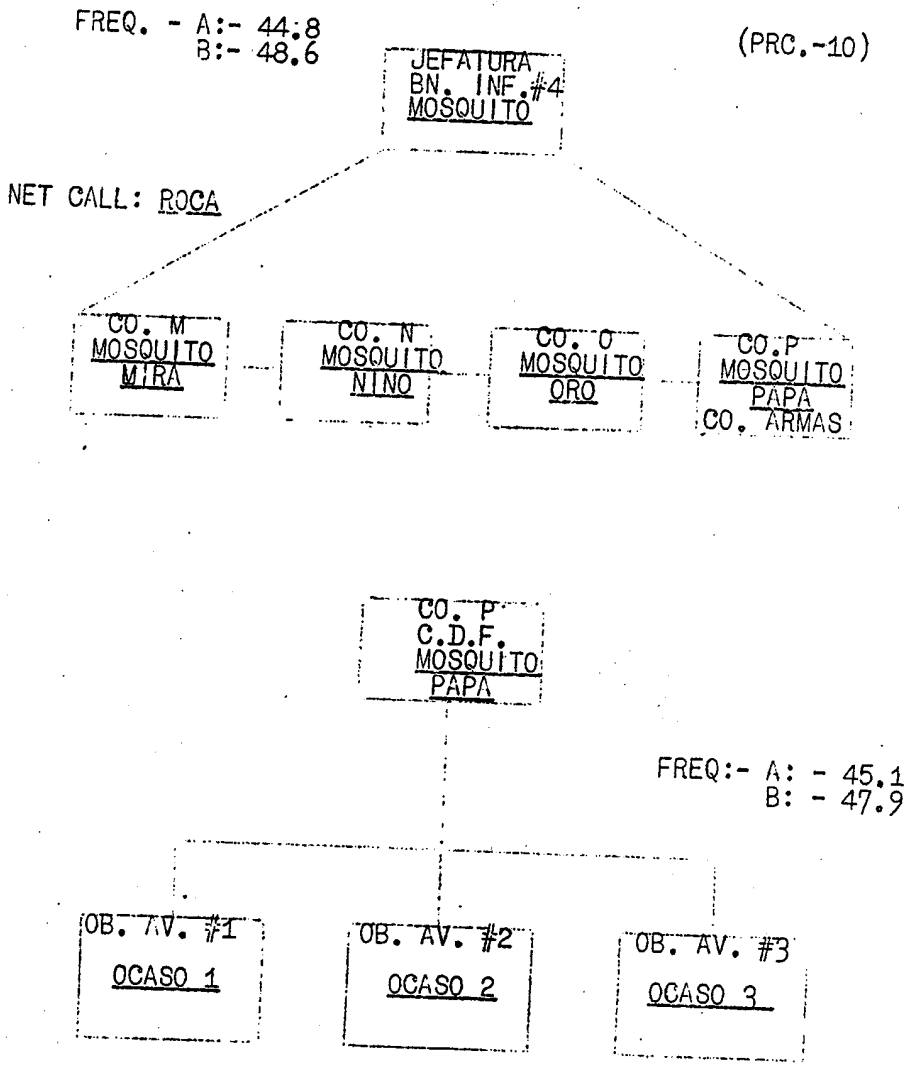
NET CALL: ENSALADA





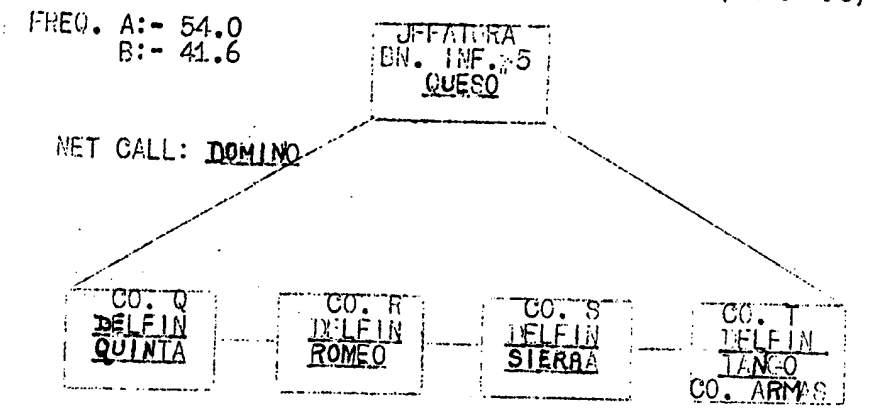
FREQ.- A:- 40.1
B:- 46.7

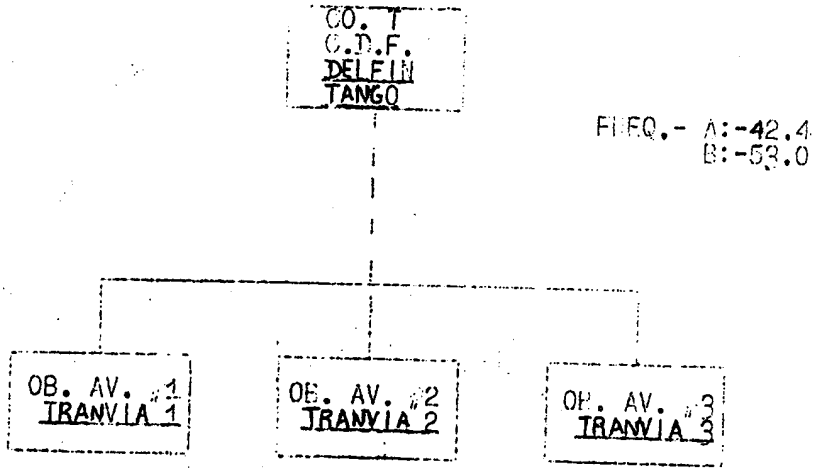
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #4



NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 5.

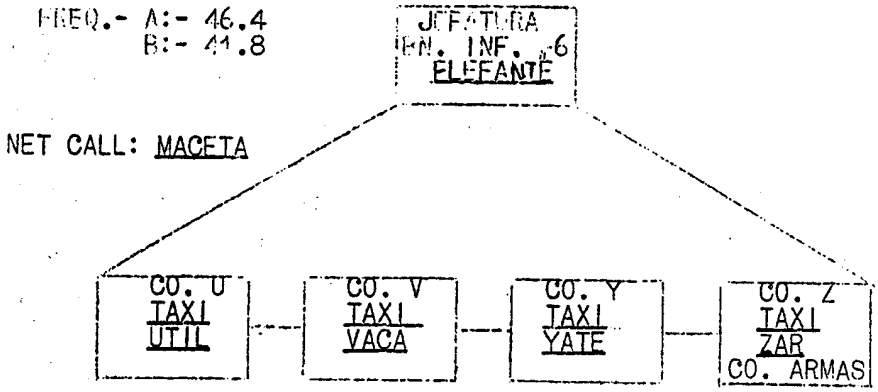
(PRC.- 10)

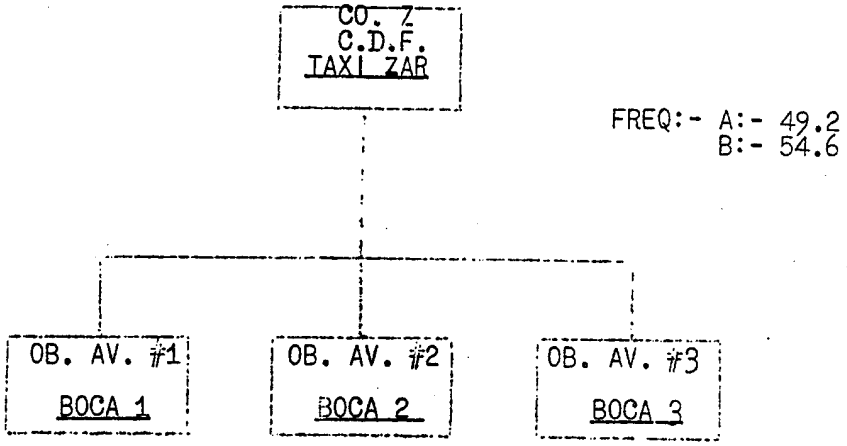




NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 6.

(PRC.-10)

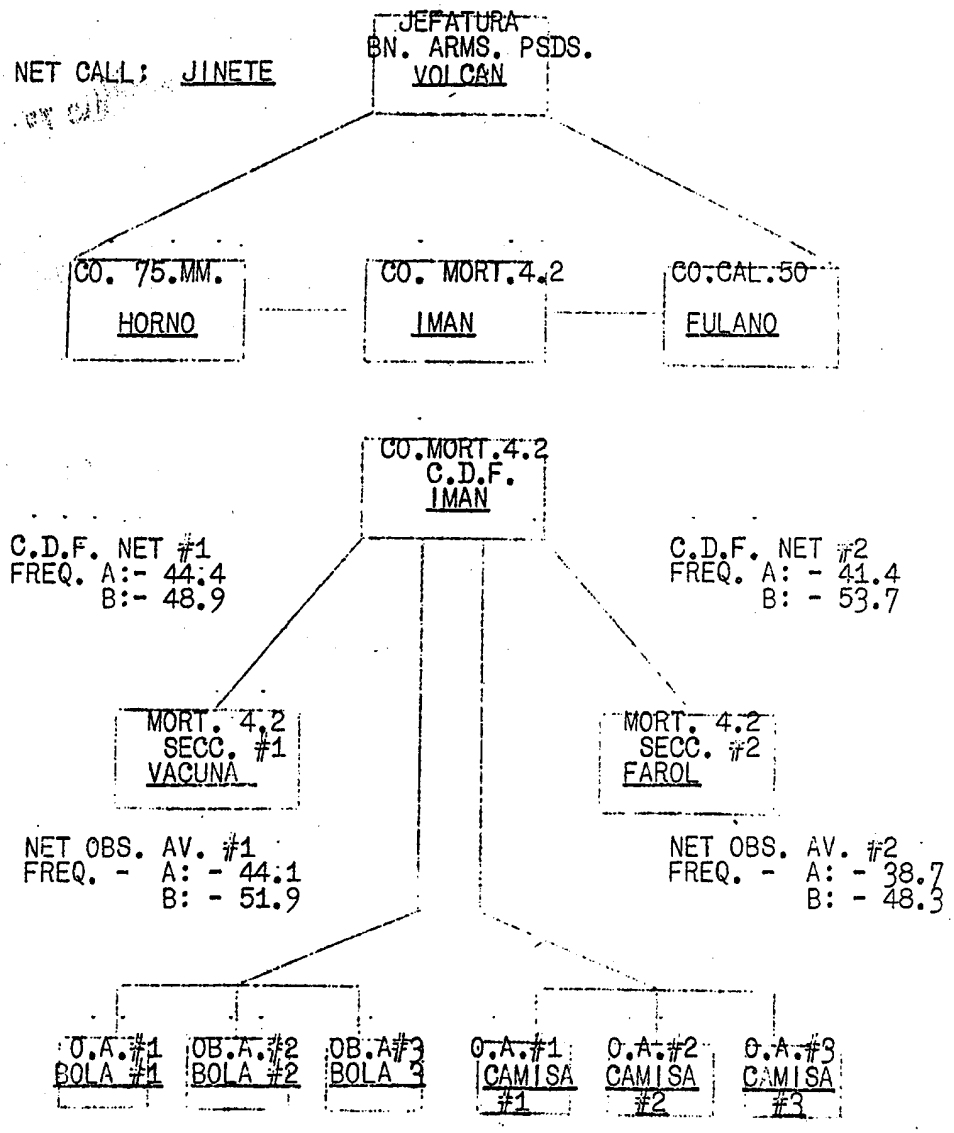




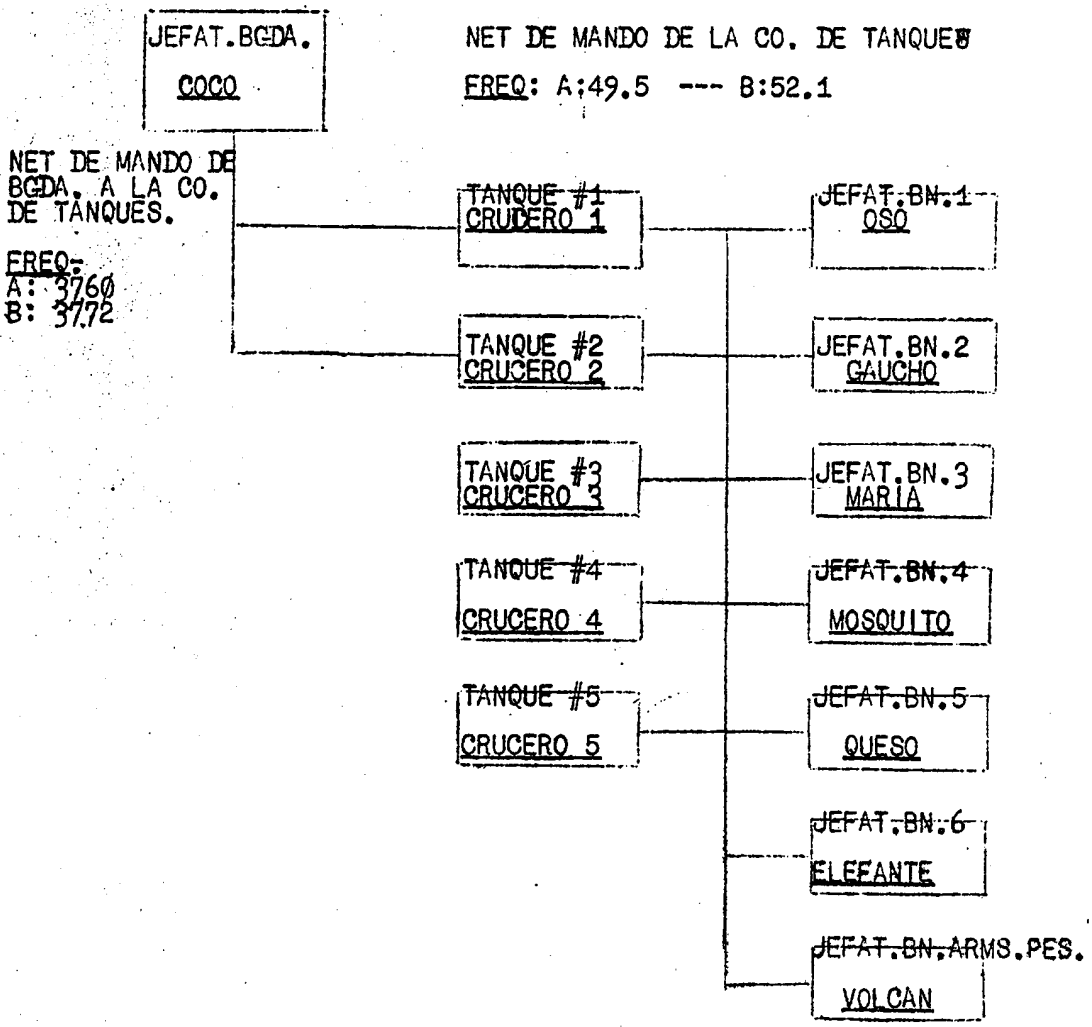
NET DE MANDO DEL BATALLON DE ARMAS PESADAS

FREQ. A:- 39:5
B:- 52.5

(PRC.-10)



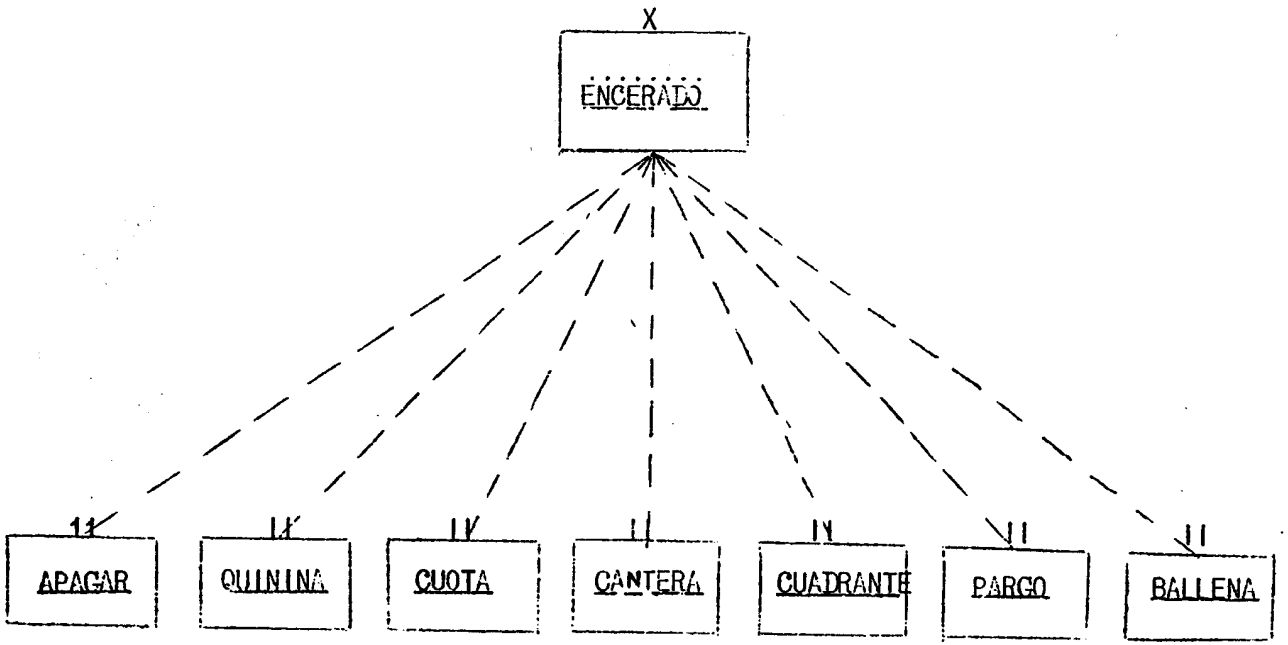
NET DE RADIO DE LA CO. DE TANQUES Y HQS. DE BATALLONES



NOTA: COMO SE DEMUESTRA, LOS BATALLONES PUEDEN HACER CONTACTO CON LA CO. DE TANQUES A TRAVES DE LA NET DE MANDO DE LA BRIGADA O DIRECTAMENTE POR LA NET DE MANDO DE LA CO. DE TANQUES CUANDO EL APOYO DE LOS TANQUES ES REQUERIDO.

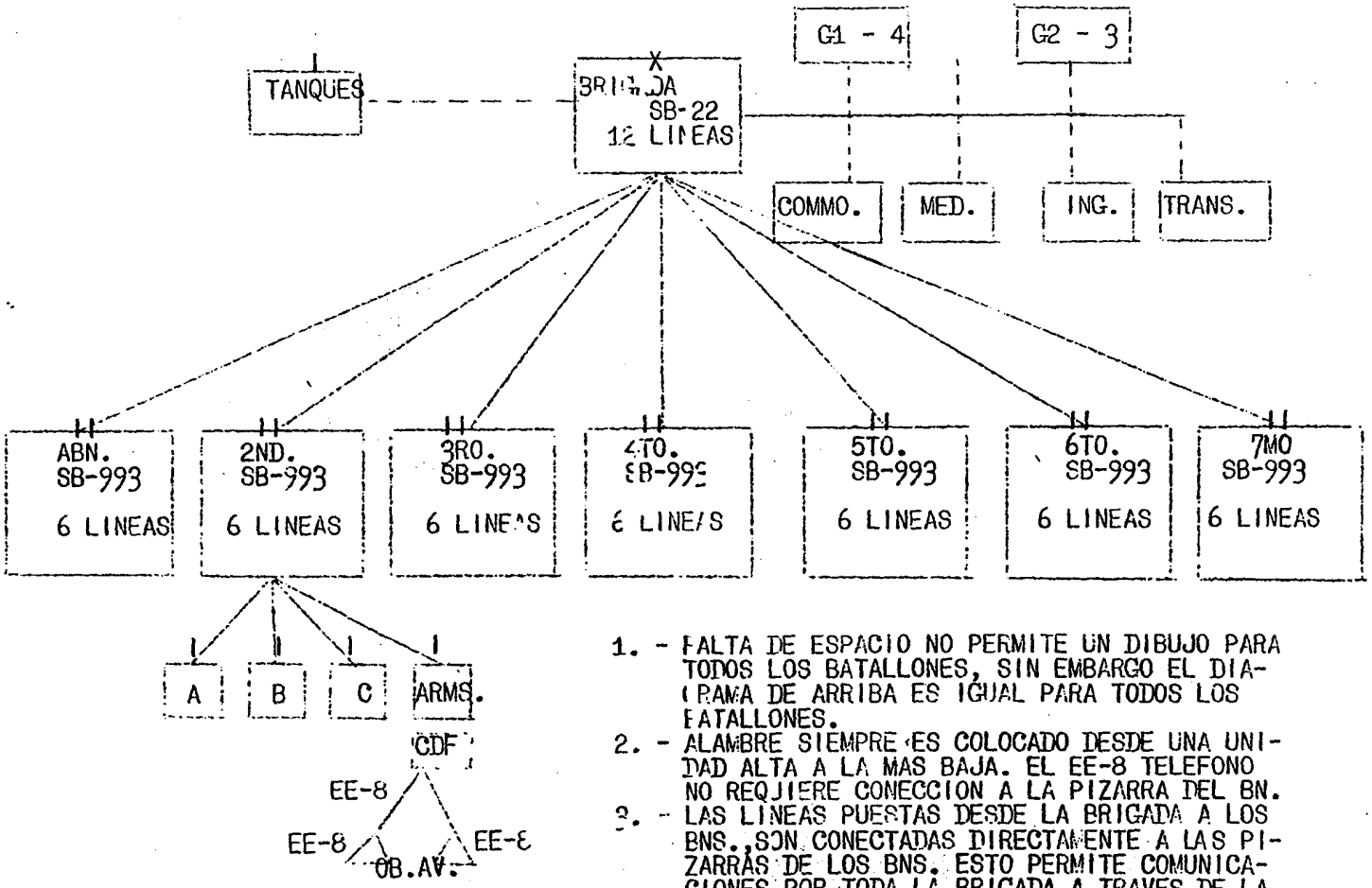
DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA

LLAMADAS



1. - NOMBRES CLAVES HAN SIDO DADOS A LAS PIZARRAS SOLAMENTE. SI UNO DESEA HABLAR CON UNA COMPANIA EN ESPECIAL EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO SE DEBE SEGUIR:
   A. DE SU UNIDAD LLAMAR A LA PIZARRA DE SU BATALLON.
   B. PIDA POR LA PIZARRA DE LA BRIGADA.(ENCERADO)
   C. PIDA A LA PIZARRA DE BRIGADA POR LA PIZARRA DEL BATALLON EN QUESTION. EJEMPLO: (CANTERA)
   D. PIDA A CANTERA POR LA COMPANIA CON QUIEN USTED DESEA HABLAR. EJEMPLO: (CO. B)

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - FALTA DE ESPACIO NO PERMITE UN DIBUJO PARA TODOS LOS BATALLONES, SIN EMBARGO EL DIAGRAMA DE ARRIBA ES IGUAL PARA TODOS LOS BATALLONES.
2. - ALAMBRE SIEMPRE ES COLOCADO DESDE UNA UNIDAD ALTA A LA MAS BAJA. EL EE-8 TELEFONO NO REQUIERE CONECCION A LA PIZARRA DEL BN.
3. - LAS LINEAS PUESTAS DESDE LA BRIGADA A LOS BNS., SON CONECTADAS DIRECTAMENTE A LAS PIZARRAS DE LOS BNS. ESTO PERMITE COMUNICACIONES POR TODA LA BRIGADA A TRAVES DE LA PIZARRA DE LA BRIGADA.

Ejecutivo Bdo.

SANTO Y SENA

SANTO	SENA
A: ABOLIR	A. OPRESION
B. ADMIRAR	B. VALOR
C. ROTO	C. CADENA
D. QUEMAR	D. CLARO
E. CASTRAR	E. CASTRO
F. MUERTE	F. TIRANO
G. DESAFIO	G. CORAJE
H. LIBERTAD	H. SIEMPRE
I. COLERICO	I. GENTE
J. ANSIOSO	J. OPRESOR
K. REMOVER	K. MANILLA
L. HORA	L. VENGANZA
M. SEGURO	M. CASA
N. SANGRIENTO	N. TRAIDOR

1.- EL SANTO Y SENA ES NORMALMENTE USADO EN LAS HORAS DE OSCURIDAD. ES UN METODO DE SEGURIDAD QUE PERMITE A CUALQUIERA DESAFIAR UNA PERSONA CUYA IDENTIDAD SEA DESCONOCIDA.

2.- LA PERSONA QUE SE APROXIMA ES PARADA POR EL GUARDIA. EL GUARDIA LE DA EL SANTO. EL INDIVIDUO QUE SE LE DIO EL ALTO DA LA SENA. ENTONCES SE LE PERMITE PASAR.

EJEMPLO:

UN HOMBRE SE APROXIMA AL GUARDIAN. EL GUARDIAN LE DA EL SANTO, (ROSADO) DESPUES DE DECIRLE EL ALTO. EL INDIVIDUO CONTESTA LA SENA. (PANTALONCITOS) ENTONCES EL GUARDIAN DICE, PASE.

3.- EL SANTO Y LA SENA SON ENVIADOS DE LA JEFATURA MAYOR. ESTO ES NORMALMENTE USADO DURANTE LAS HORAS DE LA NOCHE. EL PAPEL EN EL CUAL ESTAN ESCRITAS ESOS SANTOS Y SENAS DEBEN SER QUEMADOS DESPUES DE RECIBIDOS.

LA CLAVE DE SHAKLE

1.- LA CLAVE DE SHAKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:
COORDENADAS GRID
GRUPOS DE FECHA Y HORA
UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)
SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL 0 SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGIDAS A SUERTE SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.
EJEMPLO: LAS COORDENADAS GRID 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS.
LA CLAVE DE SHAKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO K Y Q G R A

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIAS.

ALFA --	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO -	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA -	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECHO --	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF -	-W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL -	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA -	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIET-	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO -	-B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA -	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE --	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBERH	P	Y	A	O	M	E	D	N	U		14 " "

NOTESE:

A LAS 08.00 HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1:- LA CLAVE DE BREVEDAD JUNTO CON LA CLAVE DE SHAKLE PERMITIRAN A LOS JEFES TRANSMITIR INFORMACION CON MENOS RIESGO.

2:- UNA LISTA DE 25 PALABRAS HA SIDO SELECCIONADA. ESTAN CATALOGADAS EN DOS CATEGORIAS, DE TACTICA Y DE SUMINISTRO. ESTAN AGRUPADAS A CONTINUACION.

3:- TRES GRUPOS SEPARADOS DE PALABRAS CLAVE HAN SIDO CONFECCIONADOS. CADA CUAL ESTA ENCABEZADO POR UNA PALABRA DELETREADA FONETICAMENTE. CUALQUIERA DE LOS TRES GRUPOS PODRA USARSE O CAMBIARSE SEGUN SEA NECESARIO.

TACTICA	ALFA	BRAVO	CHARLIE
APOYO AEREO	GIGANTE	DESAFIO	BIPEDO
ARTILLERIA	CARLOS	OLIVO	MAZA
ATAQUE	CIEGA	TUBO	SANIDAD
ARMAS AUTOMATICAS	OVALO	INDULTAR	FESTIN
CONTRA ATAQUE	LLEGADA	ZANCADA	INTEGRAL
DEFENDER	DIAGONAL	BISAGRA	LUNA
ENEMIGO	ZARZA	YESO	INDIGNO
CITA CON EL JEFE	VALIDO	SENSACION	TALADRO
MORTEROS	BILLON	MASCAR	CARRONA
PUESTO DE OBSERVACION	PARO	BAMBOLEO	AMPUTAR
OBSTACULOS	RECETA	ULTRAJAR	VIANDAS
PATRULLAS	TORO	ABATIDO	REVERENDO
ARMAS SIN RETROCESO	ENTENDER	VIOLETA	RODILLO
RESERVAS	LAGARTO	VIENTO	COCUYO
TANQUES	RATA	PASADO	ENRREDO
TROPAS	VOLCAN	RUDO	SUSTENTAR
RETIRAR	HIELO	NETO	COTORRA

SUMINISTROS	ALFA	BRAVO	CHARLIE
MUNICIONES	CARTERISTA	HERALDO	CASA
GASOLINA	SOMBRERO	BLANCA	URANIO
GRANADAS	LENTES	RABIOSO	TELAR
MINAS,(ANTIPERSONAL)	FIGURA	NOVILLO	GRABADO
MINAS,(ANTITANQUES)	SABRINA	RUBLO	REVUELTO
ACEITE	PUEBLO	YEGUA	LEPROSO
RADIOS Y BATERIAS	YODO	APAGADO	TENTAR
RACIONES	BOCADILLO	TARUGO	COLA

ZONA DE LANZAMIENTOS - DIURNO

PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA

BRAVO

CHARLIE

DELTA

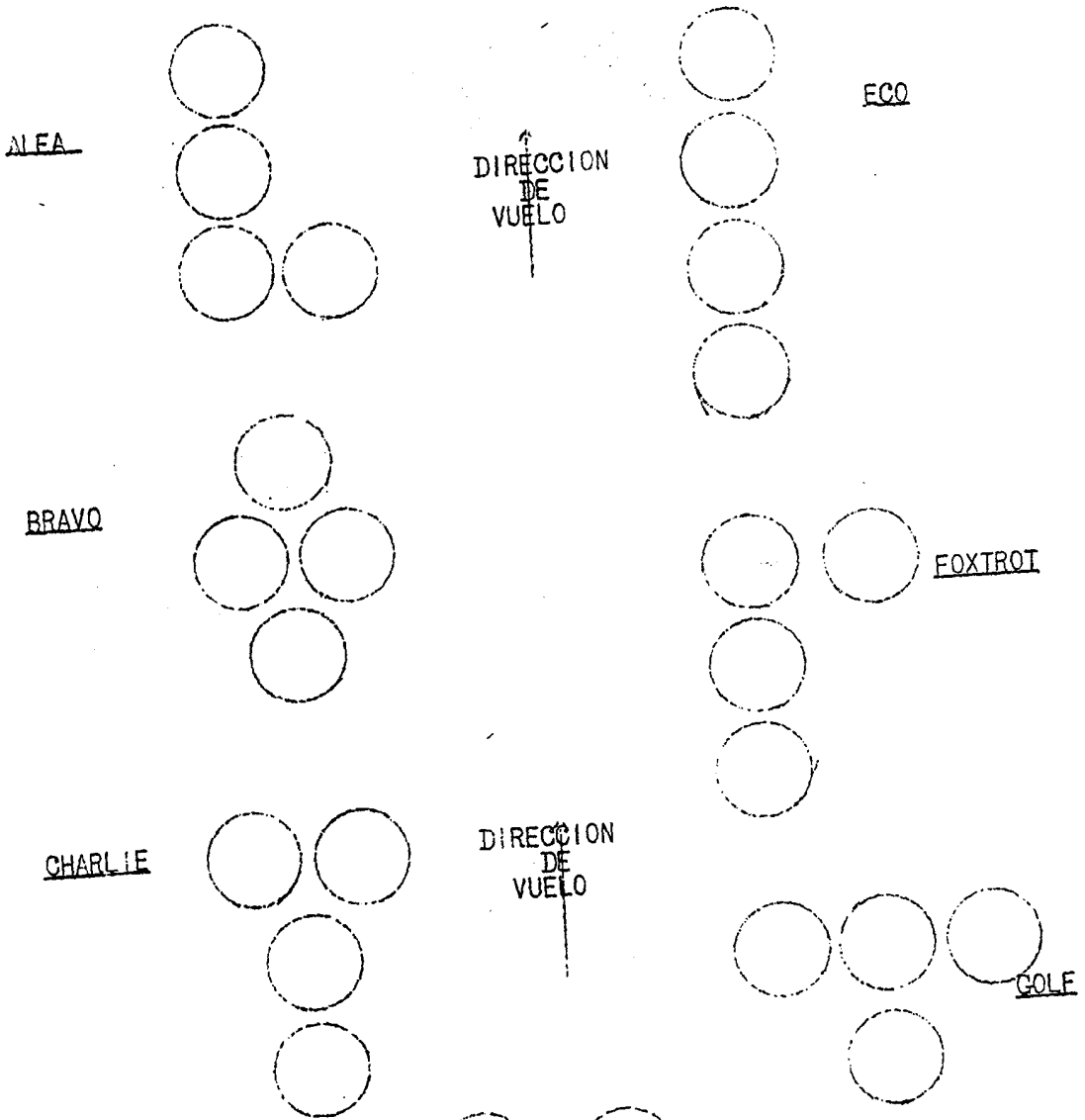
ECO

FOXTROT

GOLF

1. ESTA COLOCACION DE PANELES DEMOSTRADA AQUI PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR LA AVIACION DURANTE EL DIA. TAMBIEN PARA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDA.
2. LA DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE ESTOS PANELES NO DEBEN SER MAYOR DE SEIS PIES O UN METRO. ESTO AYUDARA AL PILOTO A LFER ESTA DISPOSICION.
3. LOS PANELES SERAN COLOCADOS EN EL MEDIO DEL AREA DE CANZAMIENTO. EL PILOTO DEBERA EJECUTAR EL LANZAMIENTO CUANDO LA NARIZ DEL AVION PASE POR ARRIBA DE LA DISPOSICION DEL PANEL.
4. LA DISPOSICION DEL PANEL QUE SE UTILIZARA SERA ENVIADA POR UNA JEFATURA MAYOR. EL PAPEL DONDE ENSEÑA ESAS DISPOSICIONES SE DESTRUIRA QUEMANDOSE DESPUES QUE EL ENVIO SE HAYA CONSUMADO.

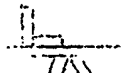
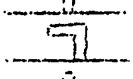
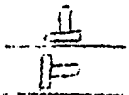
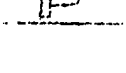
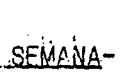
SENALESDE ZONA DE LANZAMIENTOS - NOCTURNAS



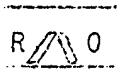
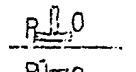
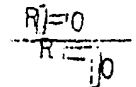
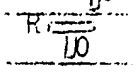
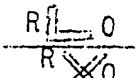
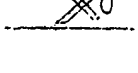
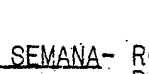
1. LAS DISPOSICIONES AQUI MOSTRADAS SERAN USADAS PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR MEDIO DE LA AVIACION DURANTE LA NOCHE. TAMBIEN PARA LA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDAS.
2. LA DISTANCIA ENTRE LUCES DEBE SER QUINCE METROS. LA RECEPCION SE DEBE COLOCAR EN EL CENTRO DE LA ZONA DE LANZAMIENTOS.
3. UNA LATA DE UN GALON LLENADA HASTA LA MITAD CON TIERRA O ARENA ES MEJOR PARA LAS LUCES. ECHELE UNA PINTA DE GASOLINA EN LA TIERRA. ENCIENDA TODAS LAS LUCES CUANDO SE APROXIME EL AVION.
4. UN SEGUNDO METODO DE I-LUMINACION ES CON EL USO DE LINTERNAS. CADA HOMBRE APUNTA SU LINTERNA DIRECTAMENTE AL AVION SEGUN ESTE SE APROXIMA.

PANEL DE SENALES

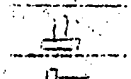
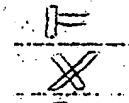
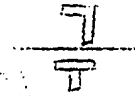
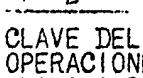
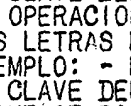
PRIMERA SEMANA- TODOS PANELES ROJOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

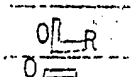
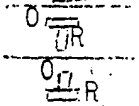
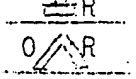
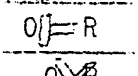
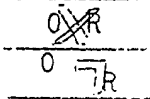
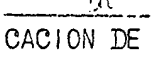
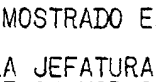
TERCERA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO.

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

SEGUNDA SEMANA- PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

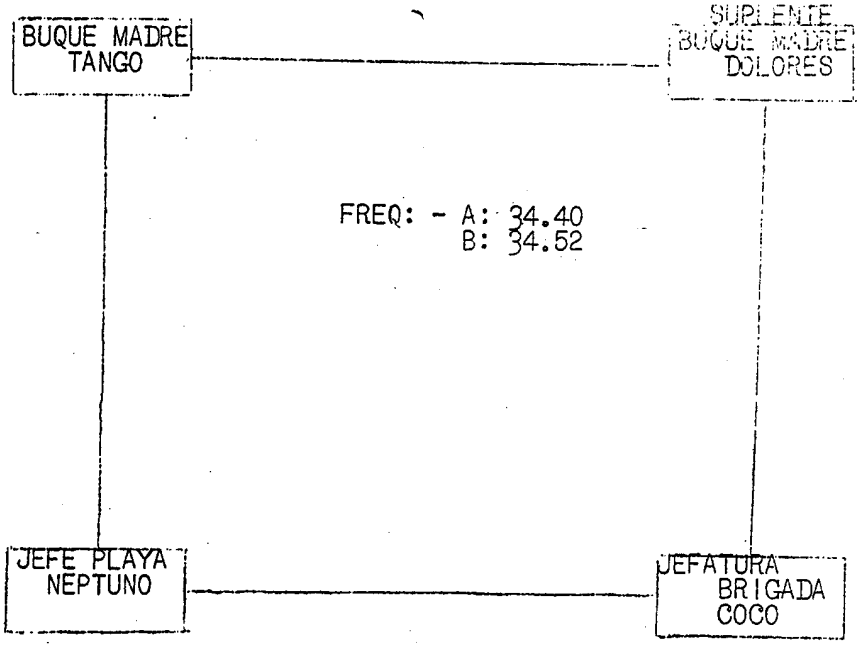
CUARTA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

1. LA CLAVE DEL PANEL SE USA PARA LA IDENTIFICACION DE UNIDADES EN OPERACIONES TACTICAS.
2. LAS LETRAS R Y O DESIGNAN QUE PANEL SERA MOSTRADO EN ESE COLOR EJEMPLO: - ROJO O ORANGE (ANARANJADO)
3. LA CLAVE DEL PANEL DIARIO SE MANDARA DE LA JEFATURA MAYOR. LA CLAVE SE PONDRA EN EJECUCION UN PERIODO DE 24 HORAS, NORMALMENTE DE LAS 0800 A LAS 0800 DIARIAMENTE. CADA UNIDAD QUEMARA EL PAPEL EN EL CUAL SE USO LA CLAVE ANTERIOR CORRESPONDIENTE.

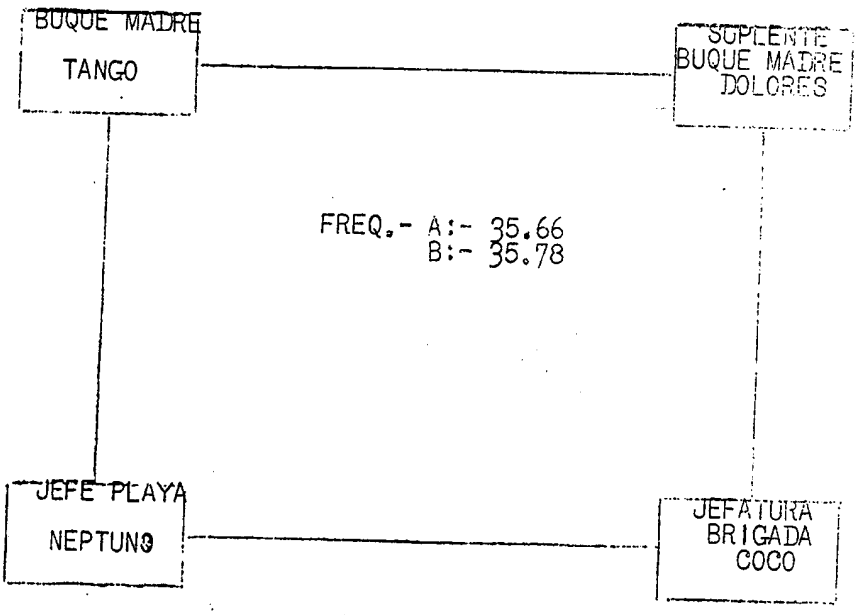
NET DE MANDO DE BARCO A TIERRA

(T.P.L. ROJO)



NET ADMINISTRATIVA

(T.P.L.: ROJO Y BLANCO)

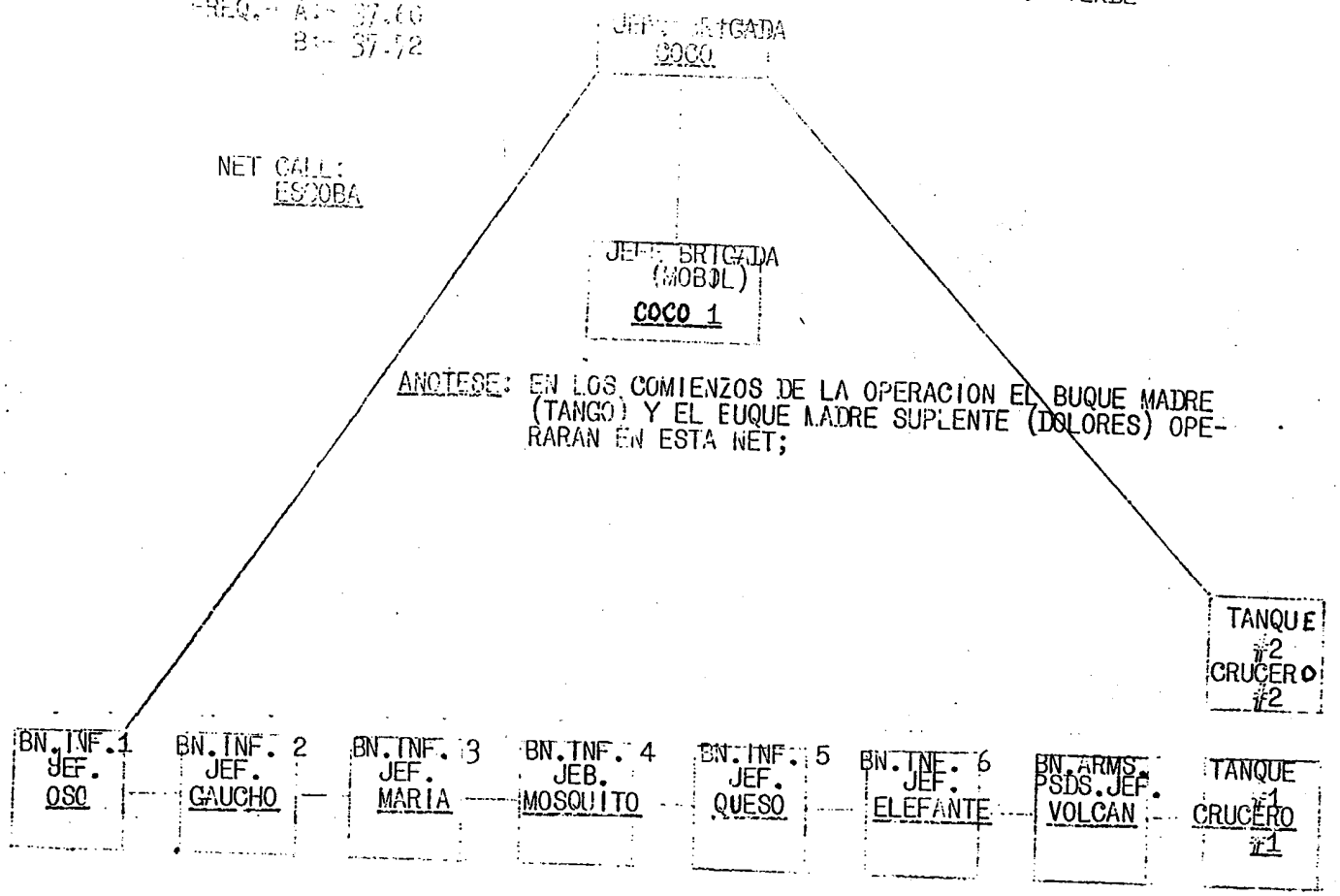


NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.: A: 57.60
B: 57.72

NET CALL:
ESCOBA



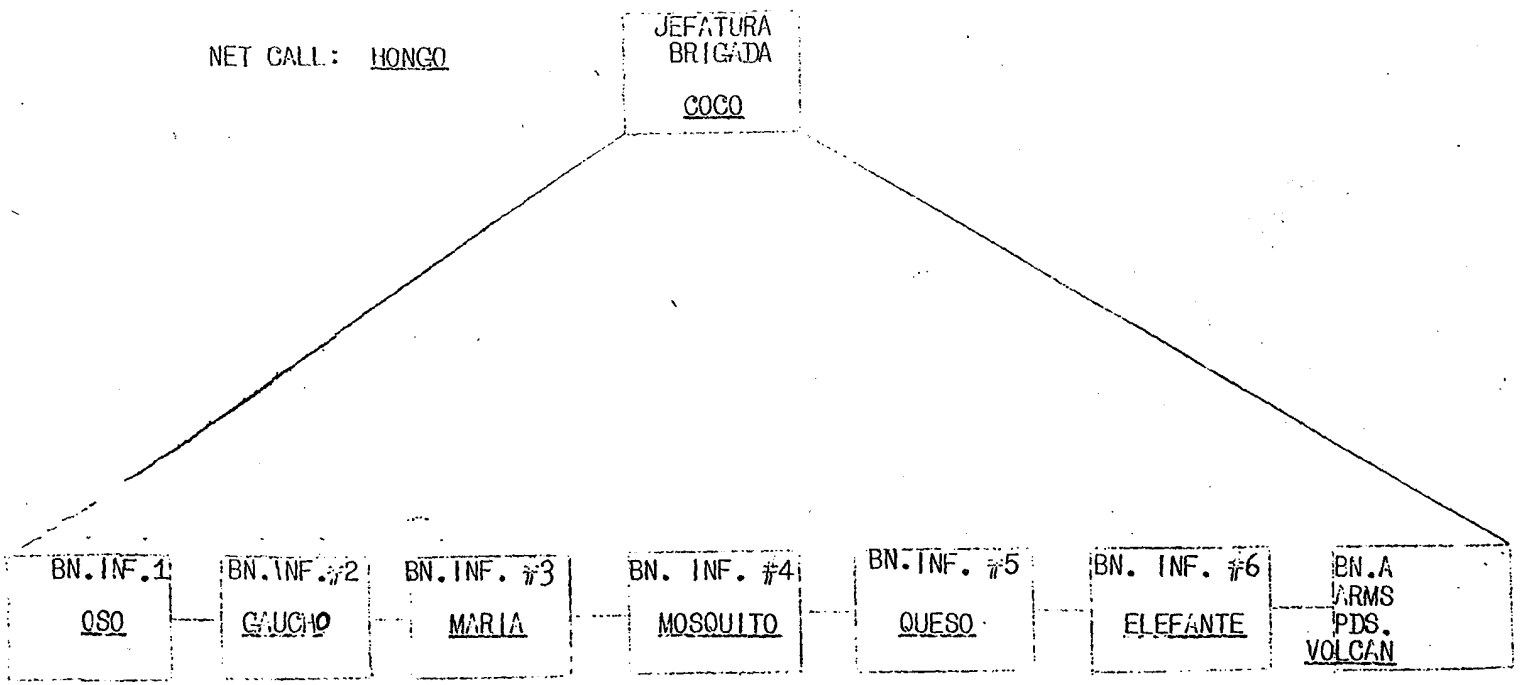
ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL EUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET ADMINISTRATIVA DE BRIGADA

FREQ:- A:- 39.70
B: -39.82

T.P.L.- VERDE Y BLANCO

NET CALL: HONGO

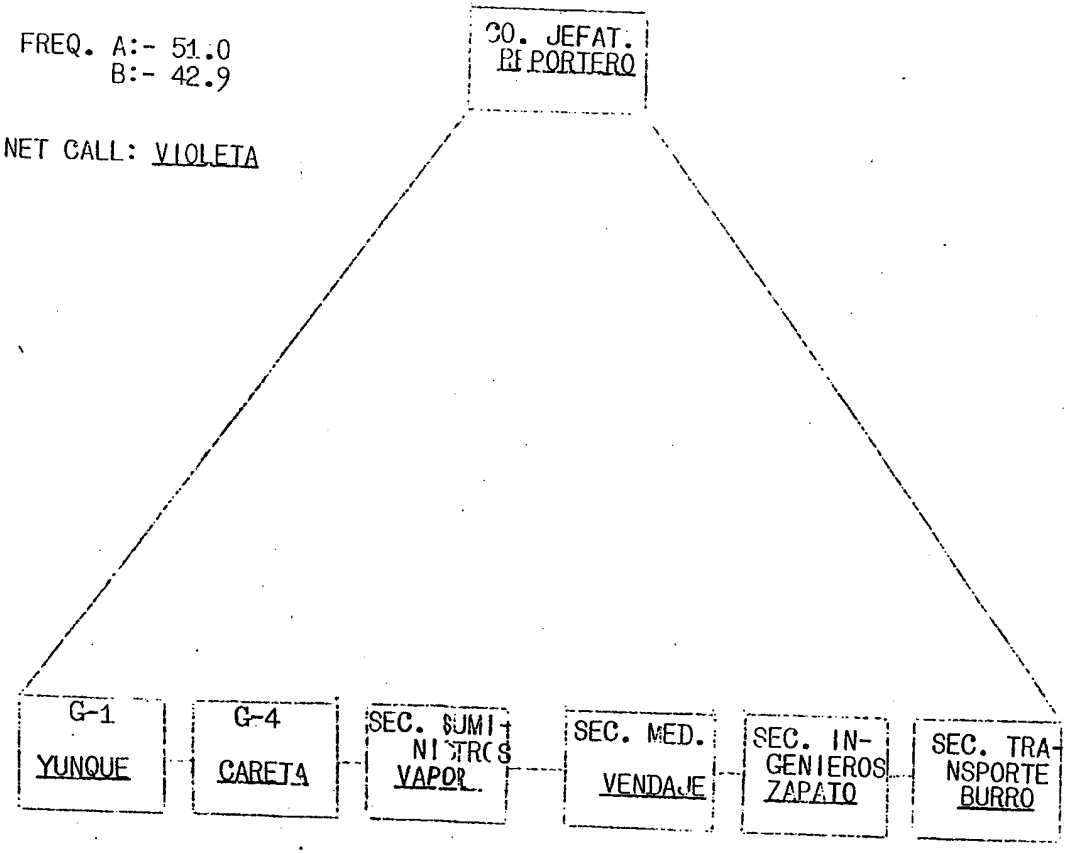


ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION, EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL SUPLENTE BUQUE MADRE (DOLORES) TRABAJARAN EN ESTA NET.

NET ADMINISTRATIVA DE LA COMPANIA
DE JEFATURA

FREQ. A:- 51.0
B:- 42.9

NET CALL: VIOLETA

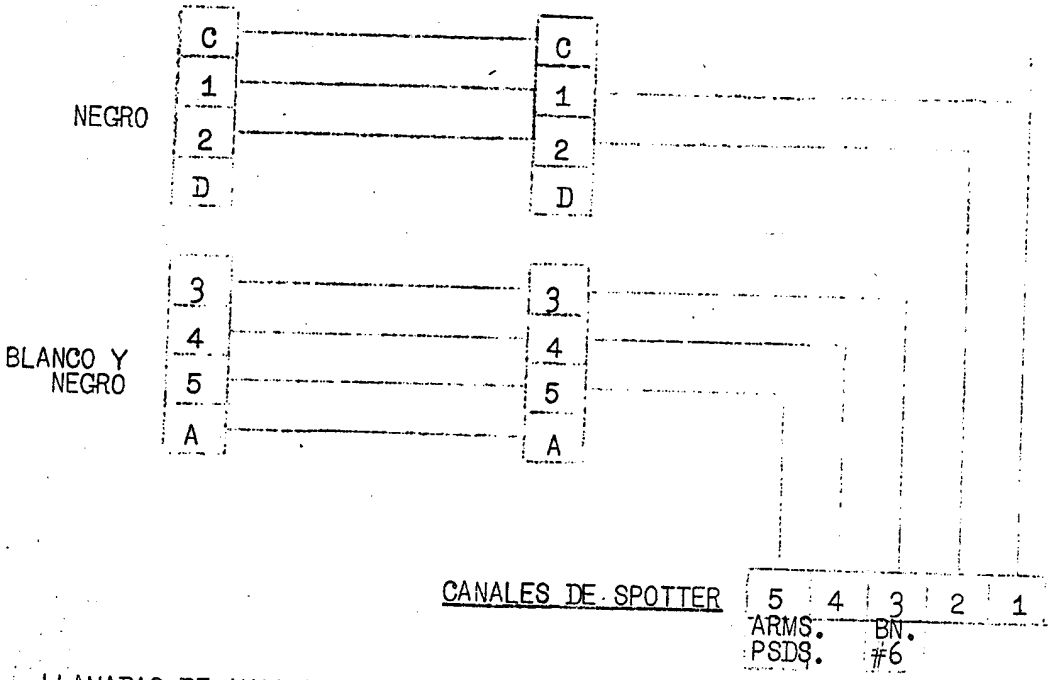


NET AERO-TERRESTRE (SPOTTER)

JEFATURA BRIGADA

COCO

AVIONES



LLAMADAS DE AVIONES

CHICO - - - 1 0 2
LINDA - - - 1 0 2
INDIO - - - " " "
PUMA - - - " " "
LOBO - - - " " "
GORILA - - " " "
PALOMA - - " " "
PANTERA- - - 1 " 2

LLAMADAS DE SPOTTER

BN. DE INF. #1 - - TORO 1
BN. DE INF. #2 - - TORO 2
" " #3 - - TORO 3
" " #4 - - TORO 4
" " #5 - - TORO 5
" " #6 - - TORO 6
BN. ARMS. PSDS. - TORO 7

ANOTESE:-

AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

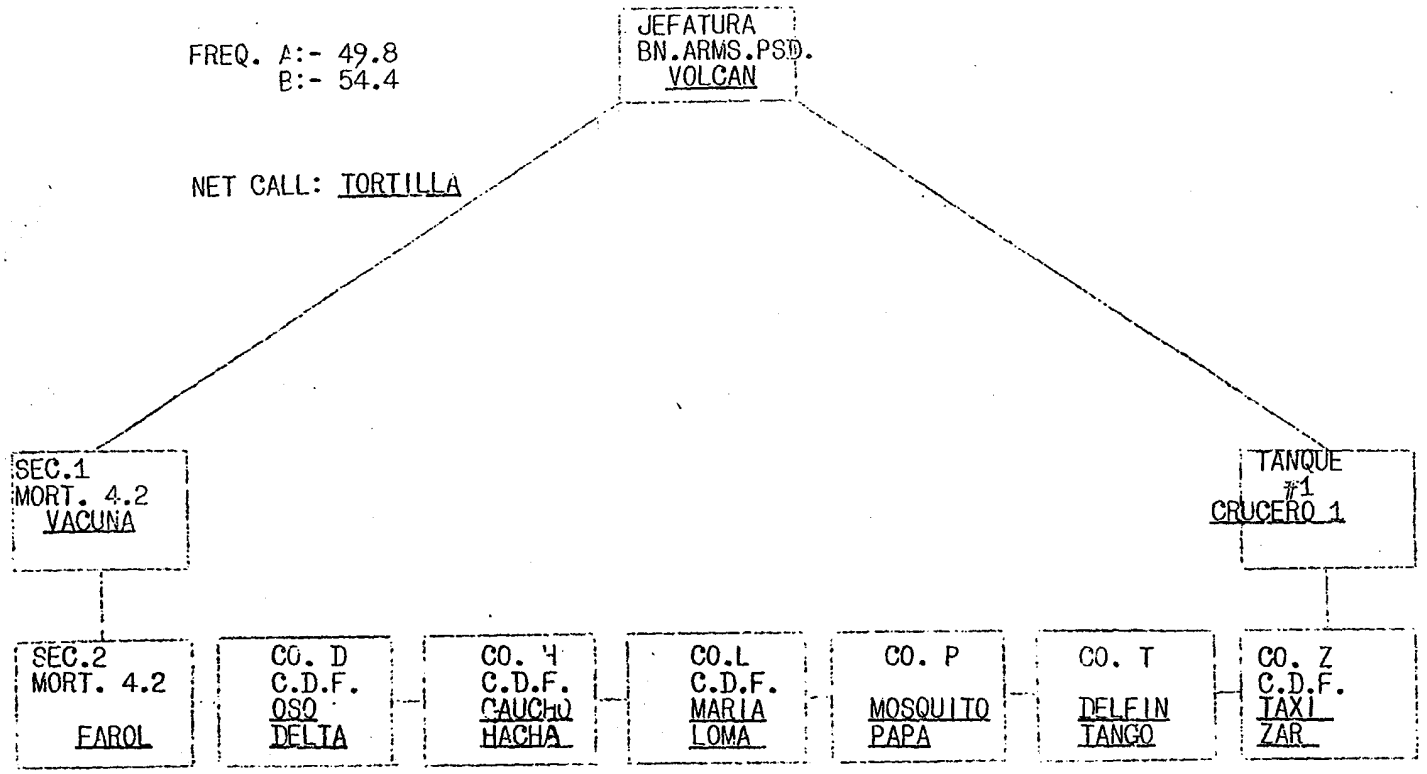
EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

NET DEL CENTRO DIRECTOR DE FUEGO DE LA COMPANIA
DE ARMAS PESADAS.

FREQ. A:- 49.8
B:- 54.4

NET CALL: TORTILLA

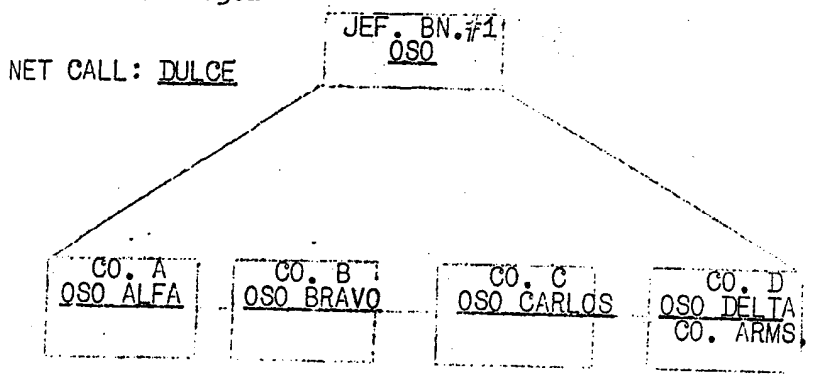


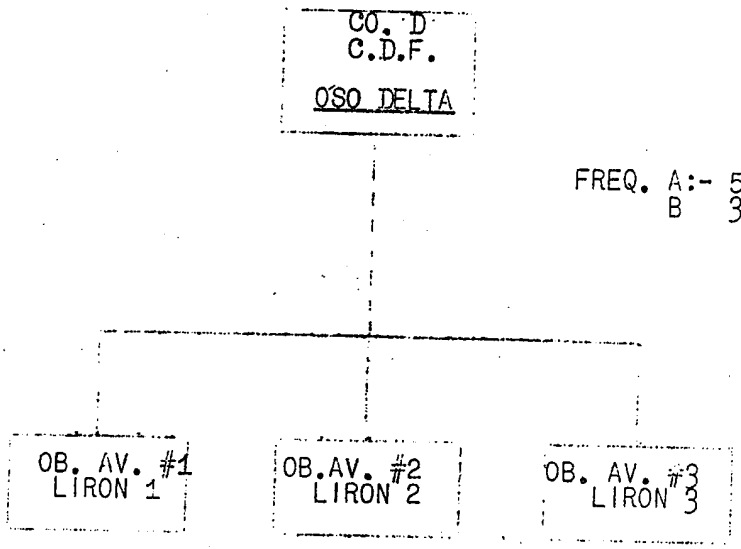
NOTESE: LA COMPANIA DE TANQUES ENTRARA EN ESTA NET CUANDO LOS TANQUES SE UTILICEN COMO ARTILLERIA.

NET DE MANDO Y DE C.D.F. DEL BN. INF. #1.

FREQ. A:- 42.1
B:- 53.2

(PRC.-10)



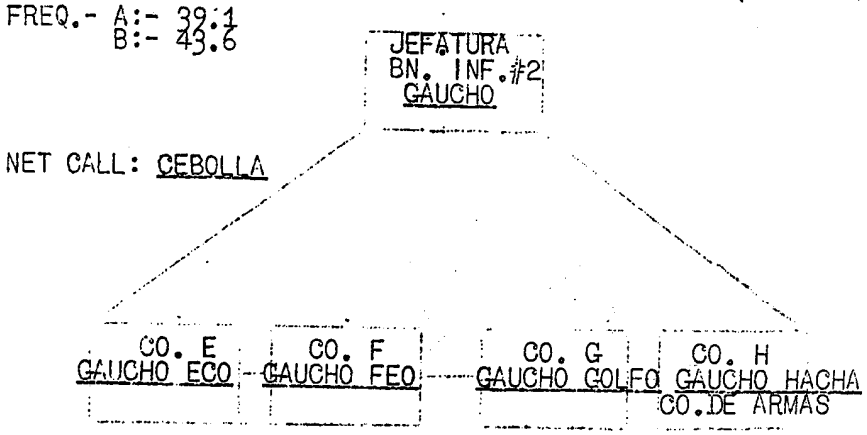


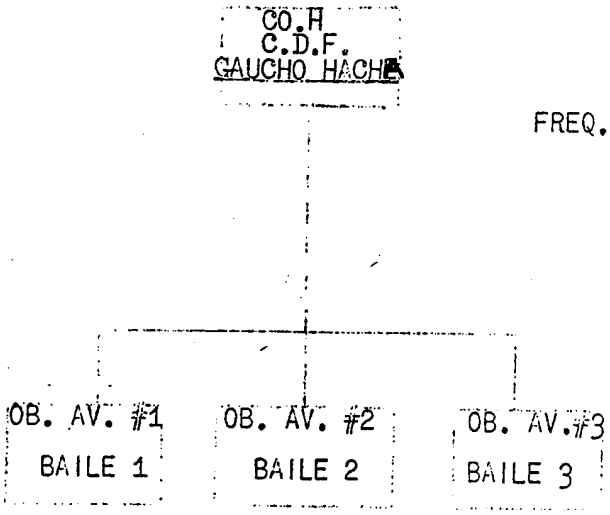
FREQ. A:- 51.7
B 38.2

NET DE MANDO Y C.D.F. DE BN. INF. #2

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 39.1
B:- 43.6





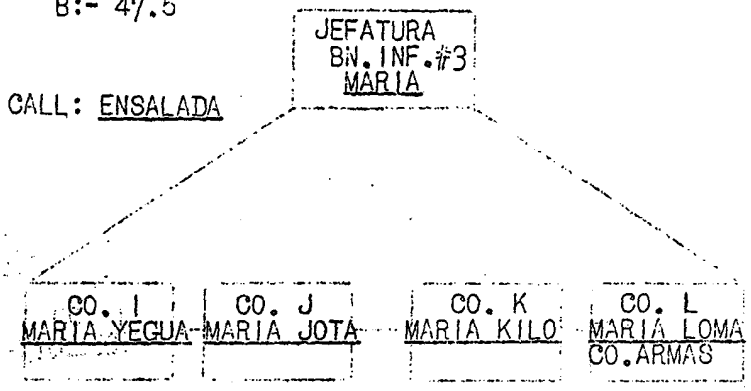
FREQ.- A:- 40.8
B:- 51.3

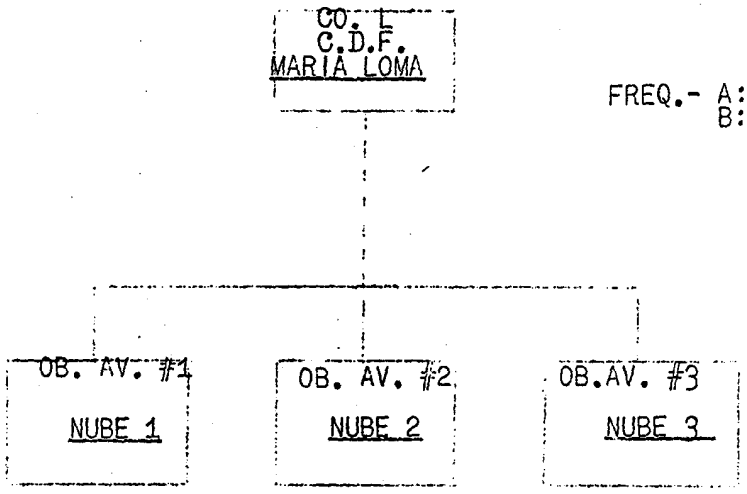
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #3.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 52.3
B:- 47.5

NET CALL: ENSALADA



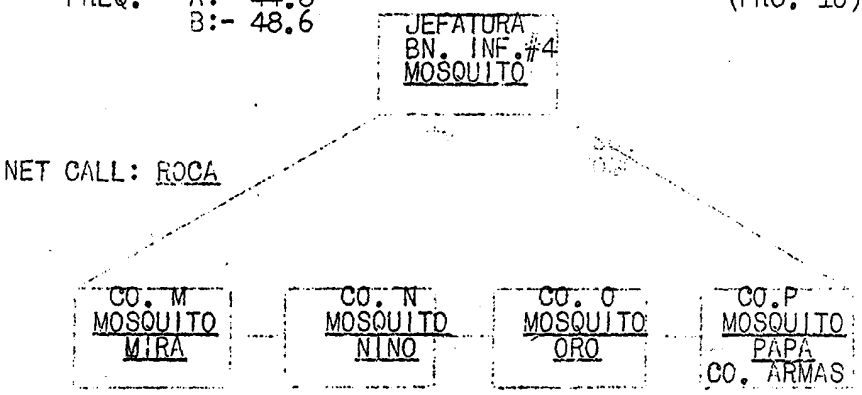


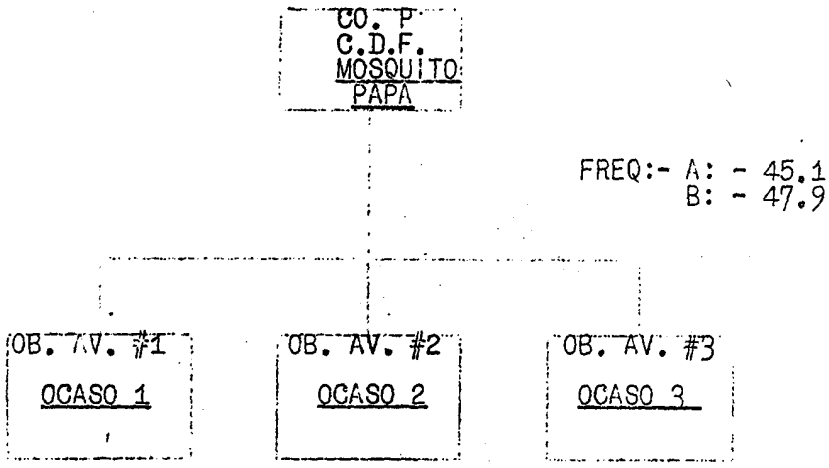
FREQ.- A:- 40.1
B:- 46.7

NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #4

FREQ. - A:- 44.8
B:- 48.6

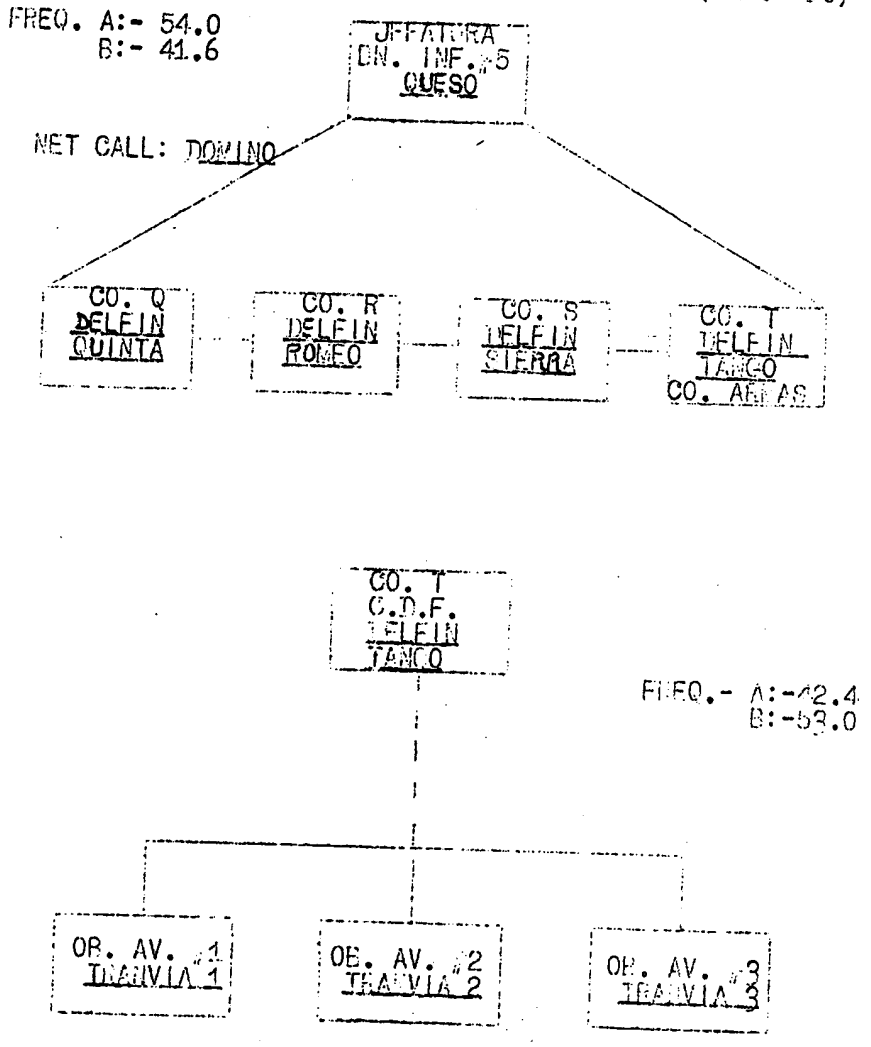
(PRC.-10)





NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 5.

(PRC.- 10)



NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. - 6.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 46.4
B:- 41.8

JEFATURA
BN. INF. - 6
ELEFANTE

NET CALL: MACETA

CO. U
TAXI
UTIL

CO. V
TAXI
VACA

CO. Y
TAXI
YATE

CO. Z
TAXI
ZAR
CO. ARMAS

CO. Z
C.D.F.
TAXI ZAR

FREQ:- A:- 49.2
B:- 54.6

OB. AV. #1
BOCA 1

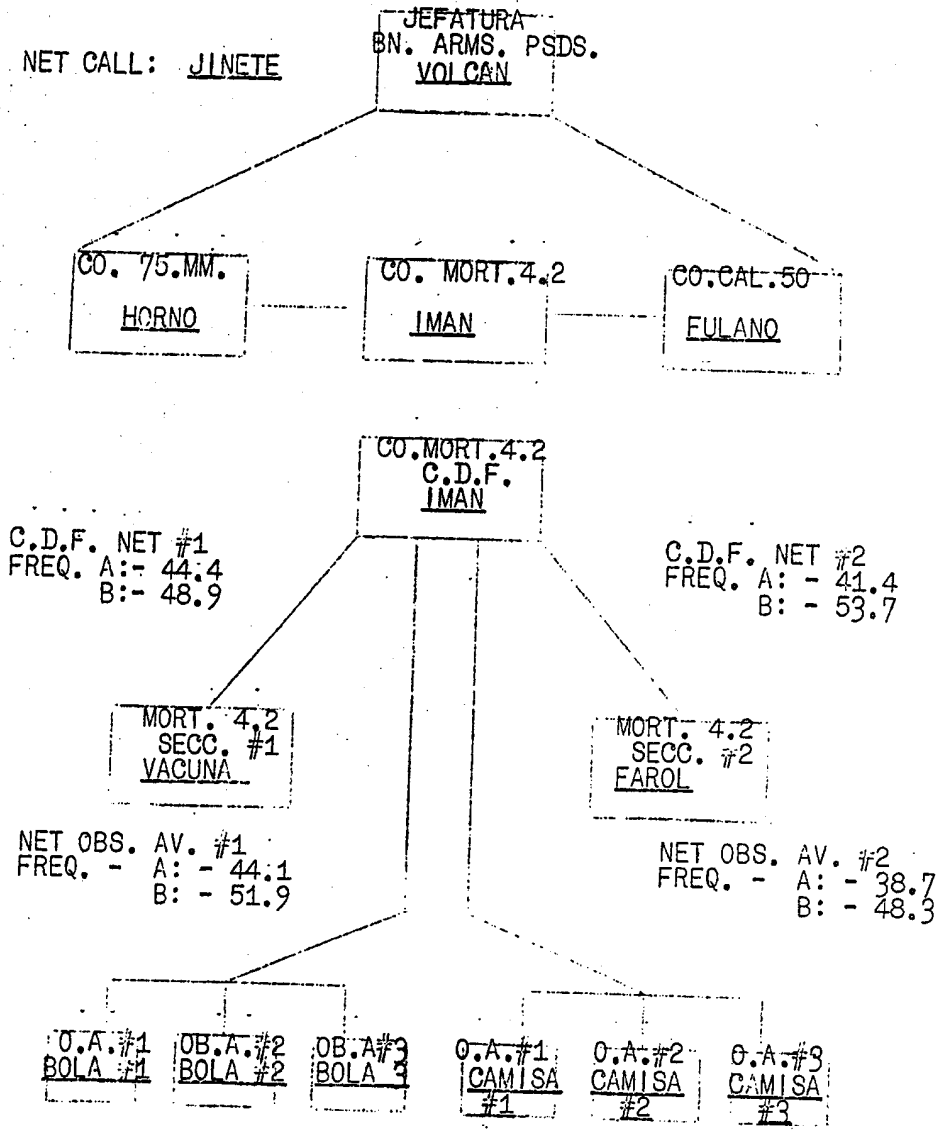
OB. AV. #2
BOCA 2

OB. AV. #3
BOCA 3

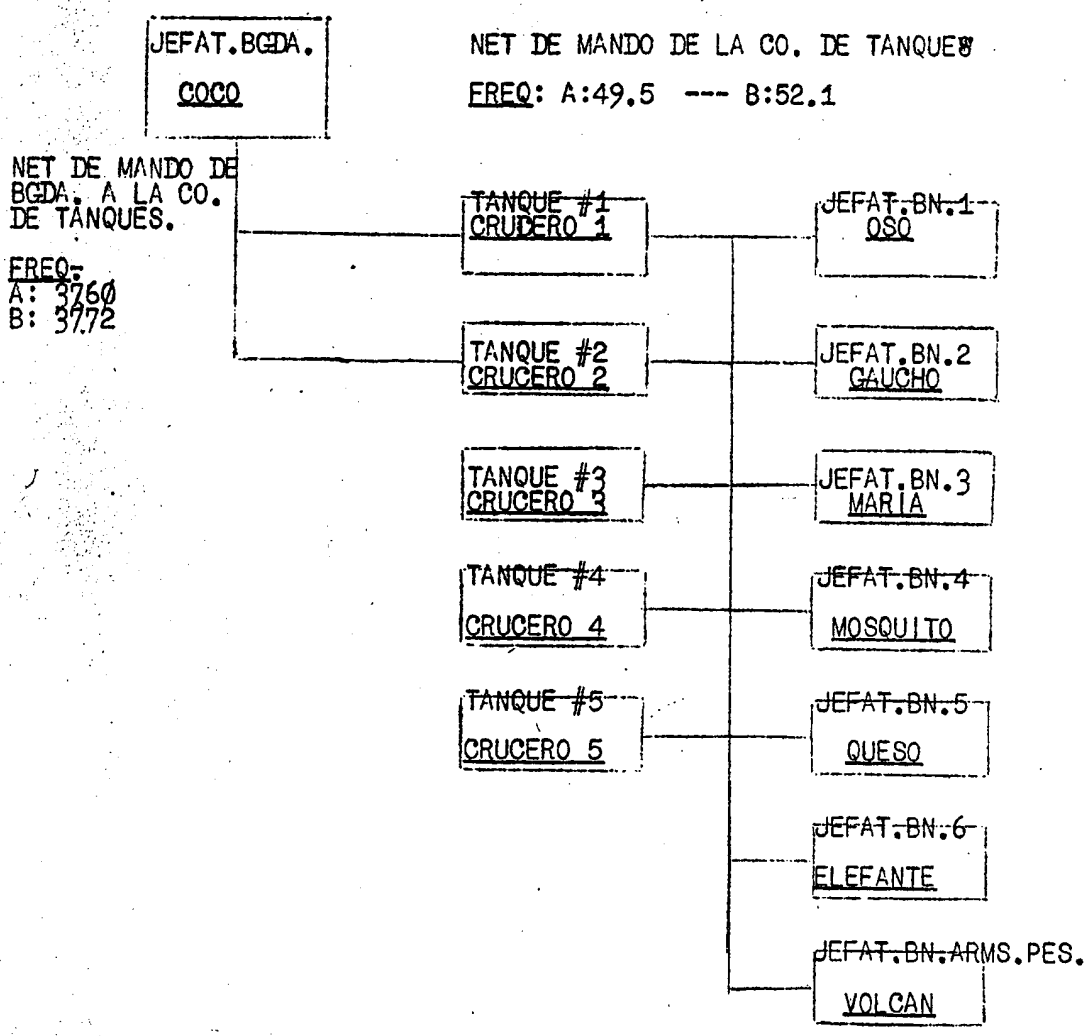
NET DE MANDO DEL BATALLON DE ARMAS PESADAS

FREQ. A:- 39.5
B:- 52.5

(PRC.-10)

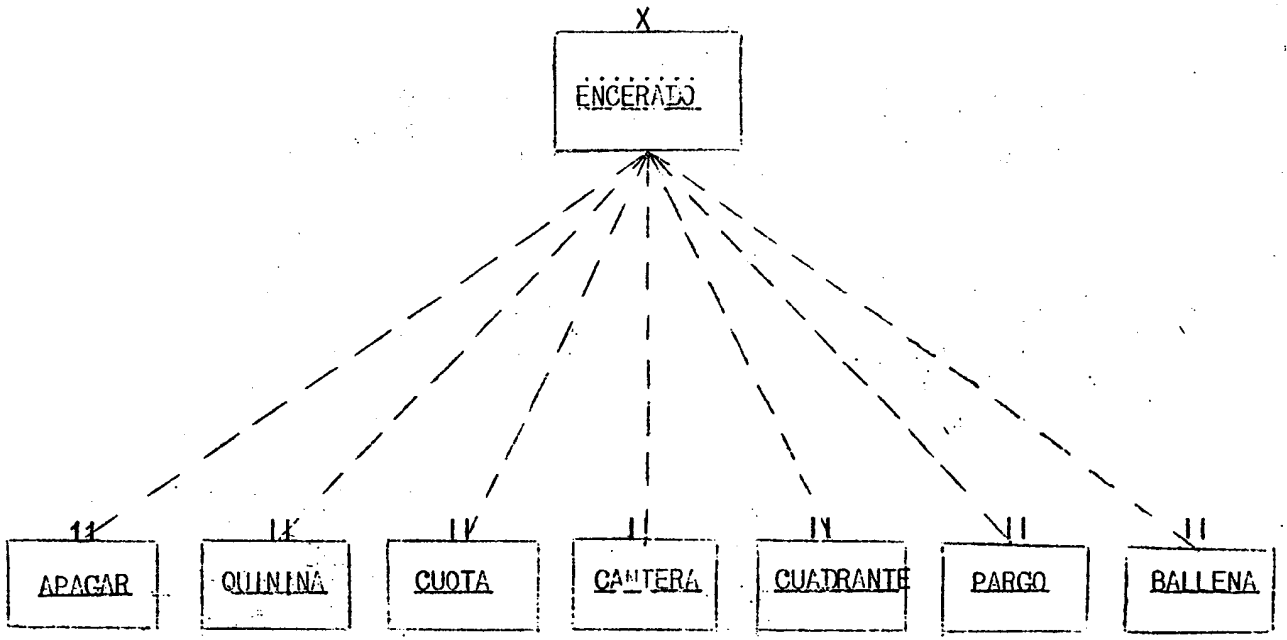


NET DE RADIO DE LA CO. DE TANQUES Y HQS. DE BATALLONES



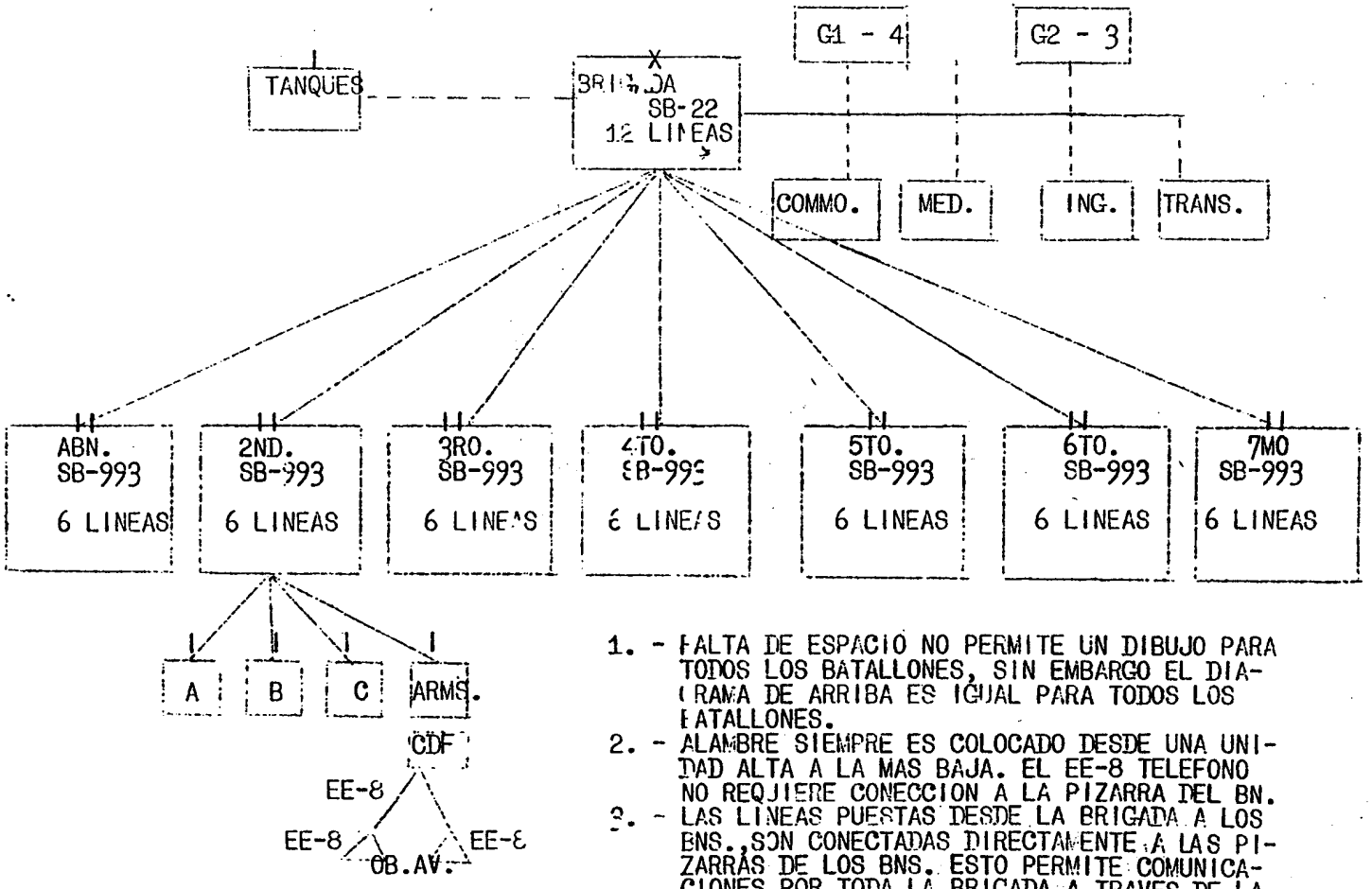
NOTA: COMO SE DEMUESTRA, LOS BATALLONES PUEDEN HACER CONTACTO CON LA CO. DE TANQUES A TRAVES DE LA NET DE MANDO DE LA BRIGADA O DIRECTAMENTE POR LA NET DE MANDO DE LA CO. DE TANQUES CUANDO EL APOYO DE LOS TANQUES ES REQUERIDO.

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - NOMBRES CLAVES HAN SIDO DADOS A LAS PIZARRAS SOLAMENTE. SI UNO DESEA HABLAR CON UNA COMPANIA EN ESPECIAL EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO SE DEBE SEGUIR:
   A. DE SU UNIDAD LLAMAR A LA PIZARRA DE SU BATALLON.
   B. PIDA POR LA PIZARRA DE LA BRIGADA.(ENCERADO)
   C. PIDA A LA PIZARRA DE BRIGADA POR LA PIZARRA DEL BATALLON EN QUESTION. EJEMPLO: (CANTERA)
   D. PIDA A CANTERA POR LA COMPANIA CON QUIEN USTED DESEA HABLAR. EJEMPLO: (CO. B)

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - FALTA DE ESPACIO NO PERMITE UN DIBUJO PARA TODOS LOS BATALLONES, SIN EMBARGO EL DIAGRAMA DE ARRIBA ES IGUAL PARA TODOS LOS BATALLONES.
2. - ALAMBRE SIEMPRE ES COLOCADO DESDE UNA UNIDAD ALTA A LA MAS BAJA. EL EE-8 TELEFONO NO REQUIERE CONECCION A LA PIZARRA DEL BN.
3. - LAS LINEAS PUESTAS DESDE LA BRIGADA A LOS BNS., SON CONECTADAS DIRECTAMENTE A LAS PIZARRAS DE LOS BNS. ESTO PERMITE COMUNICACIONES POR TODA LA BRIGADA A TRAVES DE LA PIZARRA DE LA BRIGADA.

G-1

SANTO Y SENA

SANTO	SENA
A: ABOLIR	A. OPRESION
B. ADMIRAR	B. VALOR
C. ROTO	C. CADENA
D. QUEMAR	D. CLARO
E. CASTRAR	E. CASTRO
F. MUERTE	F. TIRANO
G. DESAFIO	G. CORAJE
H. LIBERTAD	H. SIEMPRE
I. COLERICO	I. GENTE
J. ANSIOSO	J. OPRESOR
K. REMOVER	K. MANILLA
L. HORA	L. VENGANZA
M. SEGURO	M. CASA
N. SANGRIENTO	N. TRAIDOR

1.- EL SANTO Y SENA ES NORMALMENTE USADO EN LAS HORAS DE OSCURIDAD. ES UN METODO DE SEGURIDAD QUE PERMITE A CUALQUIERA DESAFIAR UNA PERSONA CUYA IDENTIDAD SEA DESCONOCIDA.

2.- LA PERSONA QUE SE APROXIMA ES PARADA POR EL GUARDIA. EL GUARDIA LE DA EL SANTO. EL INDIVIDUO QUE SE LE DIO EL ALTO DA LA SENA. ENTONCES SE LE PERMITE PASAR.
EJEMPLO:
UN HOMBRE SE APROXIMA AL GUARDIAN. EL GUARDIAN LE DA EL SANTO, (ROSADO) DESPUES DE DECIRLE EL ALTO. EL INDIVIDUO CONTESTA LA SENA. (PANTALONCITOS) ENTONCES EL GUARDIAN DICE, PASE.

3.- EL SANTO Y LA SENA SON ENVIADOS DE LA JEFATURA MAYOR. ESTO ES NORMALMENTE USADO DURANTE LAS HORAS DE LA NOCHE. EL PAPEL EN EL CUAL ESTAN ESCRITAS ESOS SANTOS Y SENAS DEBEN SER QUEMADOS DESPUES DE RECIBIDOS.

LA CLAVE DE SHAKLE

1.- LA CLAVE DE SHAKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:
COORDENADAS GRID
GRUPOS DE FECHA Y HORA
UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)
SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL 0 SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGUIDAS A SUERTE SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.
EJEMPLO: LAS COORDENADAS GRID 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS.
LA CLAVE DE SHAKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO K Y Q G R A

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIAS.

ALFA -- S D J Z T Y V E H A	1	DIA OPERACIONAL
BRAVO - O B G D J I F U L C	2	" "
CHARLIE R Q O K G Z N T X M	3	" "
DELTA - T I O V Y A U L Z S	4	" "
ECHO -- A Y L N I Q S D X T	5	" "
FOXTROT T J A N O P Q V B I	6	" "
GOLF - -W C D F R K J G N M	7	" "
HOTEL - F R Q O K E C P Z G	8	" "
INDIA - A I P Y B W F V R H	9	" "
JULIET- J S R L I T E N X M	10	" "
KILO - -B F K L U Y V T R E	11	" "
LIMA - T W J B E S Y A O R	12	" "
MIKE -- E M Z V J H B C W L	13	" "
NOVEMBERH P Y A O M E D N U	14	" "

NOTESE:

A LAS 08.00 HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS)LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1:- LA CLAVE DE BREVEDAD JUNTO CON LA CLAVE DE SHAKLE PERMITIRAN A LOS JEFES TRANSMITIR INFORMACION CON MENOS RIESGO.

2:- UNA LISTA DE 25 PALABRAS HA SIDO SELECCIONADA. ESTAN CATALOGADAS EN DOS CATEGORIAS, DE TACTICA Y DE SUMINISTRO. ESTAN AGRUPADAS A CONTINUACION.

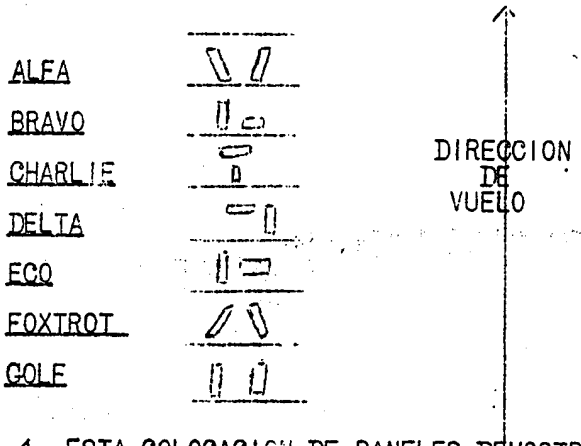
3:- TRES GRUPOS SEPARADOS DE PALABRAS CLAVE HAN SIDO CONFECCIONADOS. CADA CUAL ESTA ENCABEZADO POR UNA PALABRA DELETREADA FONETICAMENTE. CUALQUIERA DE LOS TRES GRUPOS PODRA USARSE O CAMBIARSE SEGUN SEA NECESARIO.

TACTICA	ALFA	BRAVO	CHARLIE
APOYO AEREO	GIGANTE	DESAFIO	BIPEDO
ARTILLERIA	CARLOS	OLIVO	MAZA
ATAQUE	CIEGA	TUBO	SANIDAD
ARMAS AUTOMATICAS	OVALO	INDULTAR	FESTIN
CONTRA ATAQUE	LLEGADA	ZANCADA	INTEGRAL
DEFENDER	DIAGONAL	BISAGRA	LUNA
ENEMIGO	ZARZA	YESO	INDIGNO
CITA CON EL JEFE	VALIDO	SENSACION	TALADRO
MORTEROS	BILLON	MASCAR	CARRONA
PUESTO DE OBSERVACION	PARO	BAMBOLEO	AMPUTAR
OBSTACULOS	RECETA	ULTRAJAR	VIANDAS
PATRULLAS	TORO	ABATIDO	REVERENDO
ARMAS SIN RETROCESO	ENTENDER	VIOLETA	RODILLO
RESERVAS	LAGARTO	VIENTO	COCUYO
TANQUES	RATA	PASADO	ENRREDO
TROPAS	VOLCAN	RUDO	SUSTENTAR
RETIRAR	HIELO	NETO	COTORRA

SUMINISTROS	ALFA	BRAVO	CHARLIE
MUNICIONES	CARTERISTA	HERALDO	CASA
GASOLINA	SOMBRERO	BLANCA	URANIO
GRANADAS	LENTES	RABIOSO	TELAR
MINAS,(ANTIPERSONAL)	FIGURA	NOVILLO	GRABADO
MINAS,(ANTITANQUES)	SABRINA	RUBLO	REVUELTO
ACEITE	PUEBLO	YEGUA	LEPROSO
RADIOS Y BATERIAS	YODO	APAGADO	TENTAR
RACIONES	BOCADILLO	TARUGO	COLA

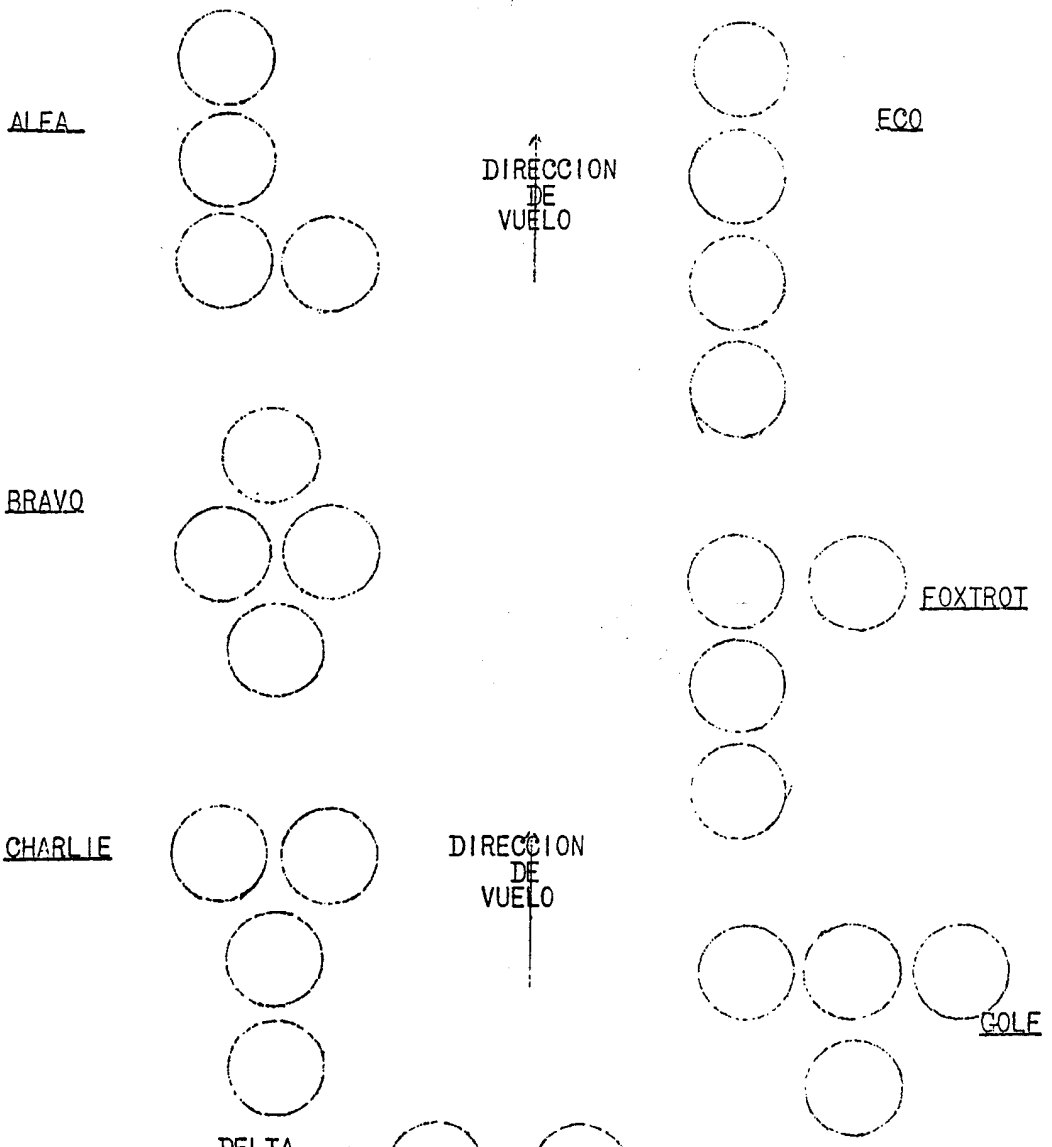
ZONA DE LANZAMIENTOS - DIURNO

PANELES TODOS ANARANJADOS



1. ESTA COLOCACION DE PANELES DEMOSTRADA AQUI PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR LA AVIACION DURANTE EL DIA. TAMBIEN PARA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDA.
2. LA DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE ESTOS PANELES NO DEBEN SER MAYOR DE SEIS PIES O UN METRO. ESTO AYUDARA AL PILOTO A LEER ESTA DISPOSICION.
3. LOS PANELES SERAN COLOCADOS EN EL MEDIO DEL AREA DE LANZAMIENTO. EL PILOTO DEBERA EJECUTAR EL LANZAMIENTO CUANDO LA NARIZ DEL AVION PASE POR ARRIBA DE LA DISPOSICION DEL PANEL.
4. LA DISPOSICION DEL PANEL QUE SE UTILIZARA SERA ENVIADA POR UNA JEFATURA MAYOR. EL PAPEL DONDE ENSEÑA ESAS DISPOSICIONES SE DESTRUIRA QUEMANDOSE DESPUES QUE EL ENVIO SE HAYA CONSUMADO.

SENALESDE ZONA DE LANZAMIENTOS - NOCTURNAS

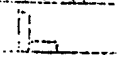


1. LAS DISPOSICIONES AQUI MOSTRADAS SERAN USADAS PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR MEDIO DE LA AVIACION DURANTE LA NOCHE. TAMBIEN PARA LA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDAS.
2. LA DISTANCIA ENTRE LUCES DEBE SER QUINCE METROS. LA RECEPCION SE DEBE COLOCAR EN EL CENTRO DE LA ZONA DE LANZAMIENTOS.
3. UNA LATA DE UN GALON LLENADA HASTA LA MITAD CON TIERRA Ø ARENA ES MEJOR PARA LAS LUCES. ECHELE UNA PINTA DE GASOLINA EN LA TIERRA. ENCIENDA TODAS LAS LUCES CUANDO SE APROXIME EL AVION.
4. UN SEGUNDO METODO DE I-LUMINACION ES CON EL USO DE LINTERNAS. CADA HOMBRE APUNTA SU LINTERNA DIRECTAMENTE AL AVION SEGUN ESTE SE APROXIMA.

PANEL DE SENALES

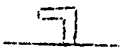
PRIMERA SEMANA- TODOS PANELES ROJOS

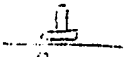
ALFA

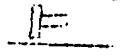
BRAVO 

CHARLIE

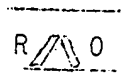
DELTA

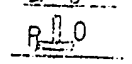
ECO 

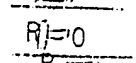
FOXTROT 

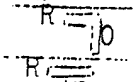
GOLF 

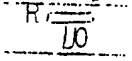
TERCERA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO.

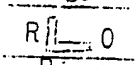
ALFA 

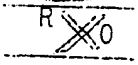
BRAVO 

CHARLIE 

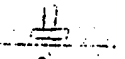
DELTA 

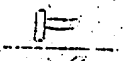
ECO 

FOXTROT 

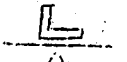
GOLF 

SEGUNDA SEMANA- PANELES TODOS ANARANJADOS

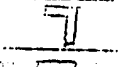
ALFA 

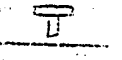
BRAVO 

CHARLIE

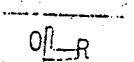
DELTA 

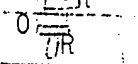
ECO

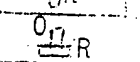
FOXTROT 

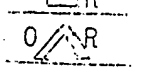
GOLF 

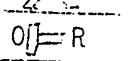
CUARTA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO

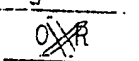
ALFA 

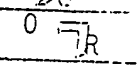
BRAVO 

CHARLIE 

DELTA 

ECO 

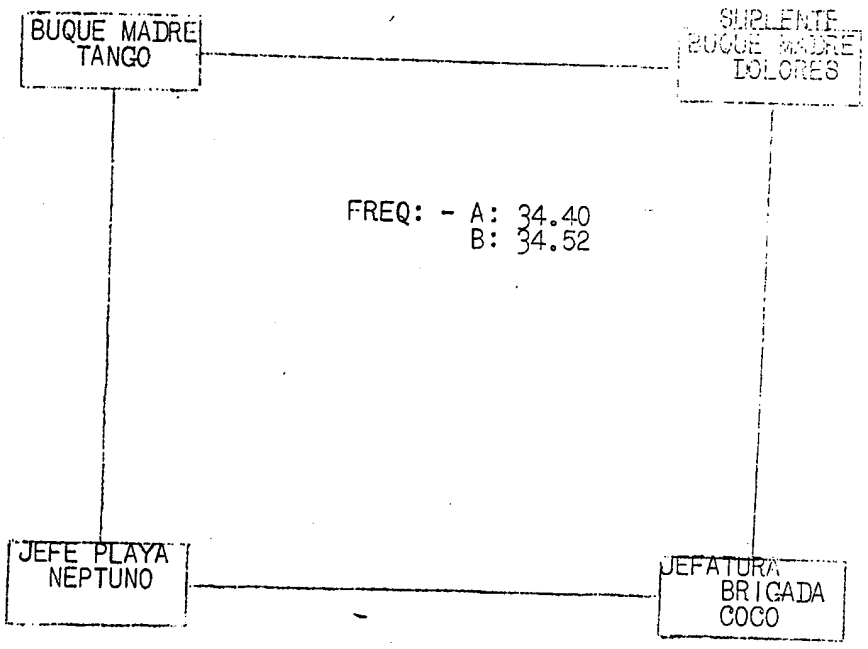
FOXTROT 

GOLF 

1. LA CLAVE DEL PANEL SE USA PARA LA IDENTIFICACION DE UNIDADES EN OPERACIONES TACTICAS.
2. LAS LETRAS R Y O DESIGNAN QUE PANEL SERA MOSTRADO EN ESE COLOR EJEMPLO: - ROJO O ORANGE (ANARANJADO)
3. LA CLAVE DEL PANEL DIARIO SE MANDARA DE LA JEFATURA MAYOR. LA CLAVE SE PONDRA EN EJECUCION UN PERIODO DE 24 HORAS, NORMALMENTE DE LAS 0800 A LAS 0800 DIARIAMENTE. CADA UNIDAD QUEMARA EL PAPEL EN EL CUAL SE USO LA CLAVE ANTERIOR CORRESPONDIENTE.

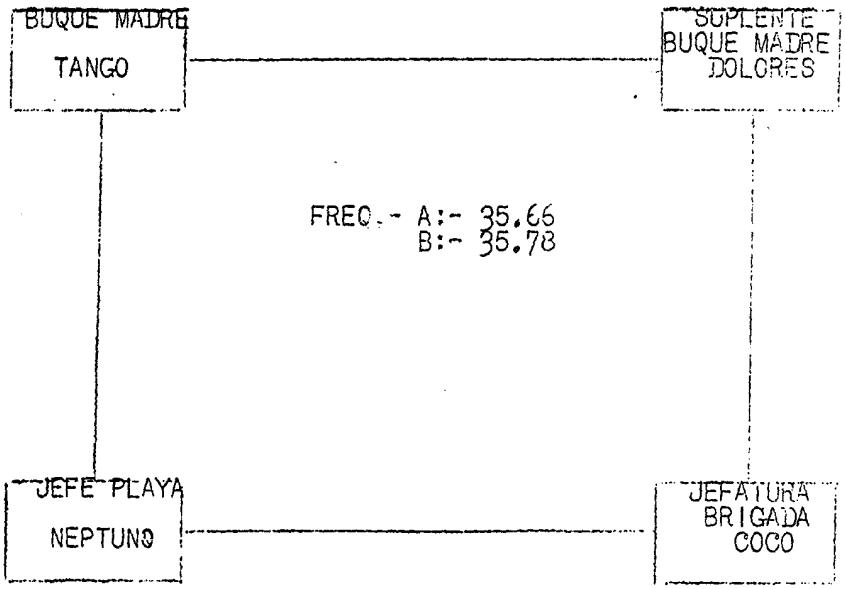
NET DE MANDO DE BARCO A TIERRA

(T.P.J. ROJO)



NET ADMINISTRATIVA

(T.P.L.: ROJO Y BLANCO)

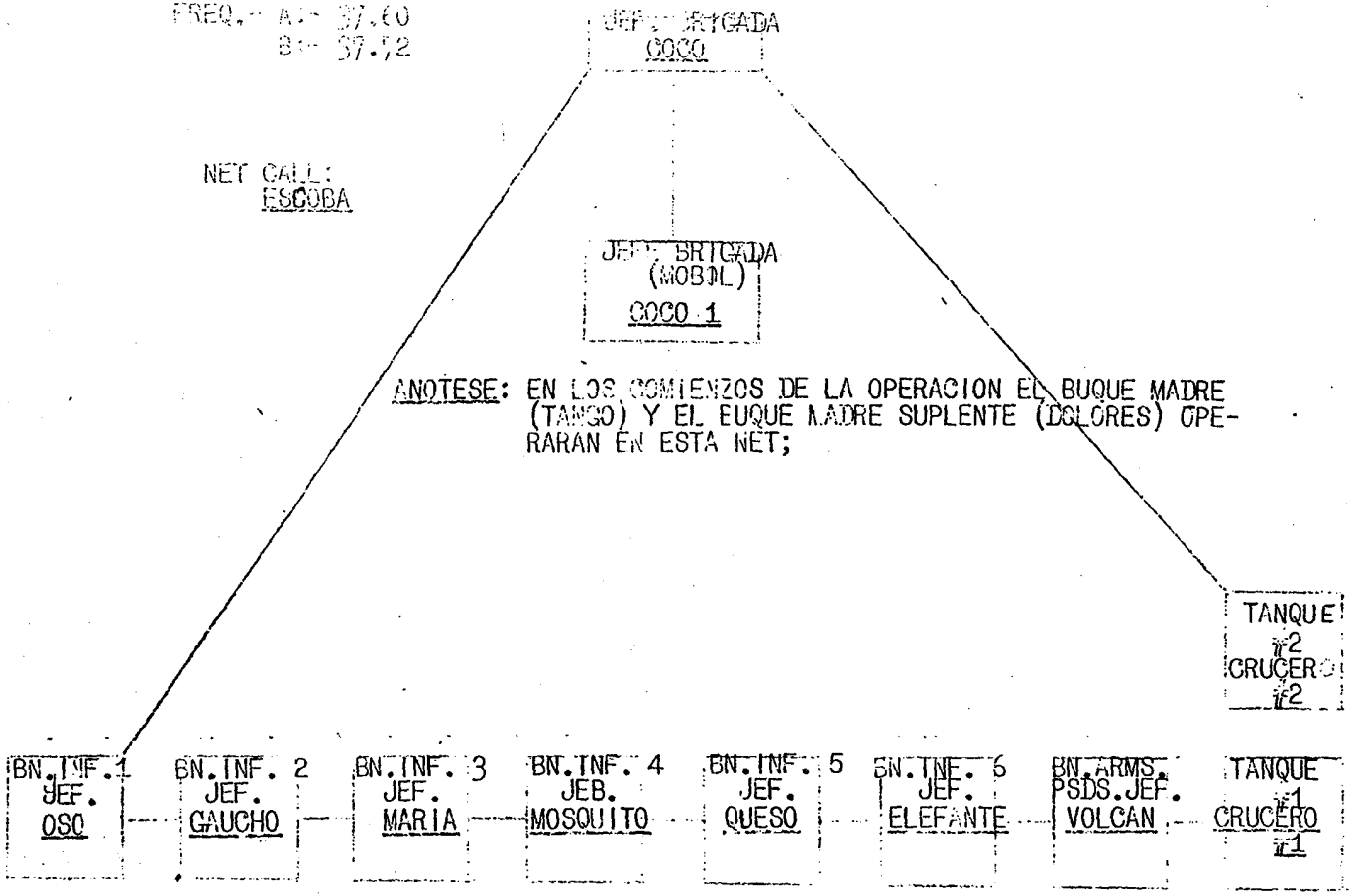


NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.: A:- 37.60
B:- 37.72

NET CALL:
ESCOBA



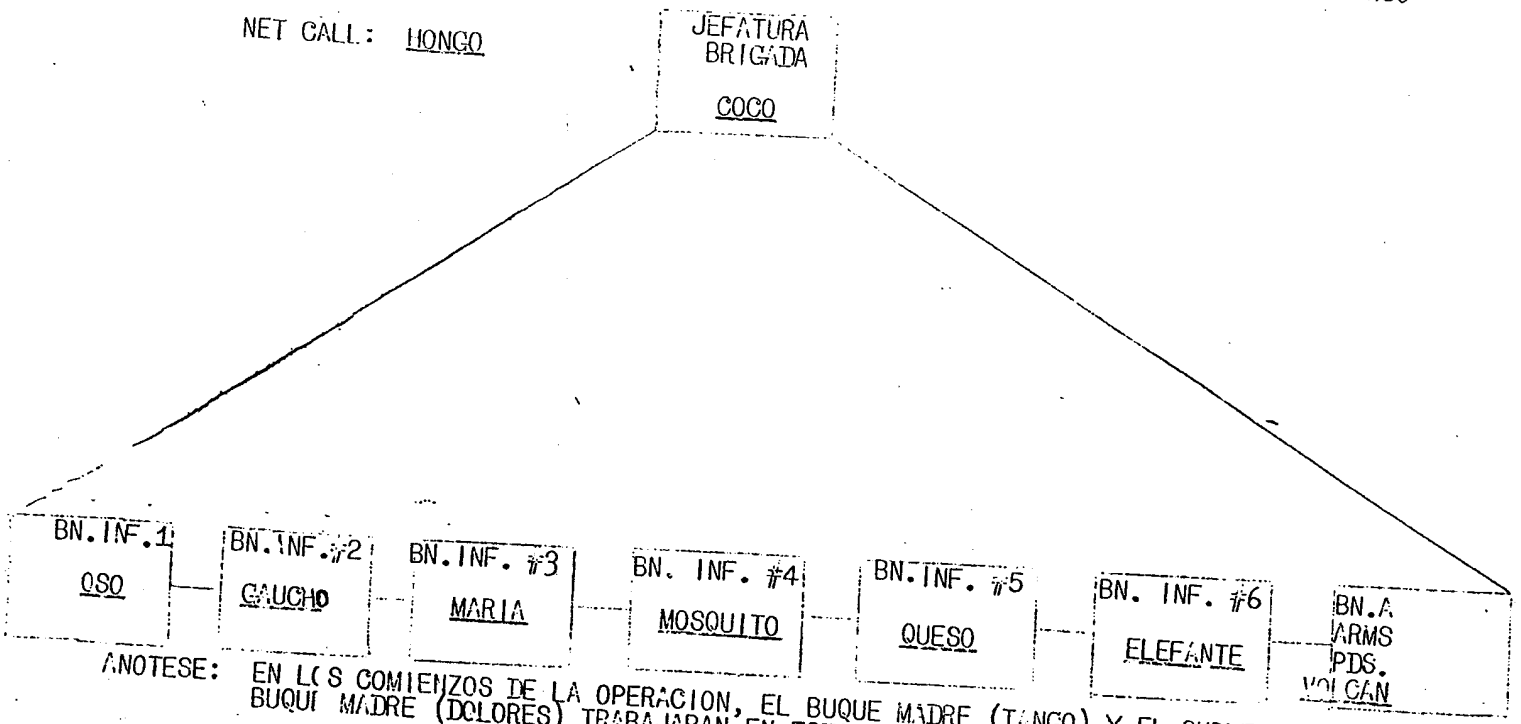
ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET ADMINISTRATIVA DE BRIGADA

FREQ:- A:- 39.70
B: -39.82

T.P.L.- VERDE Y BLANCO

NET CALL: HONGO

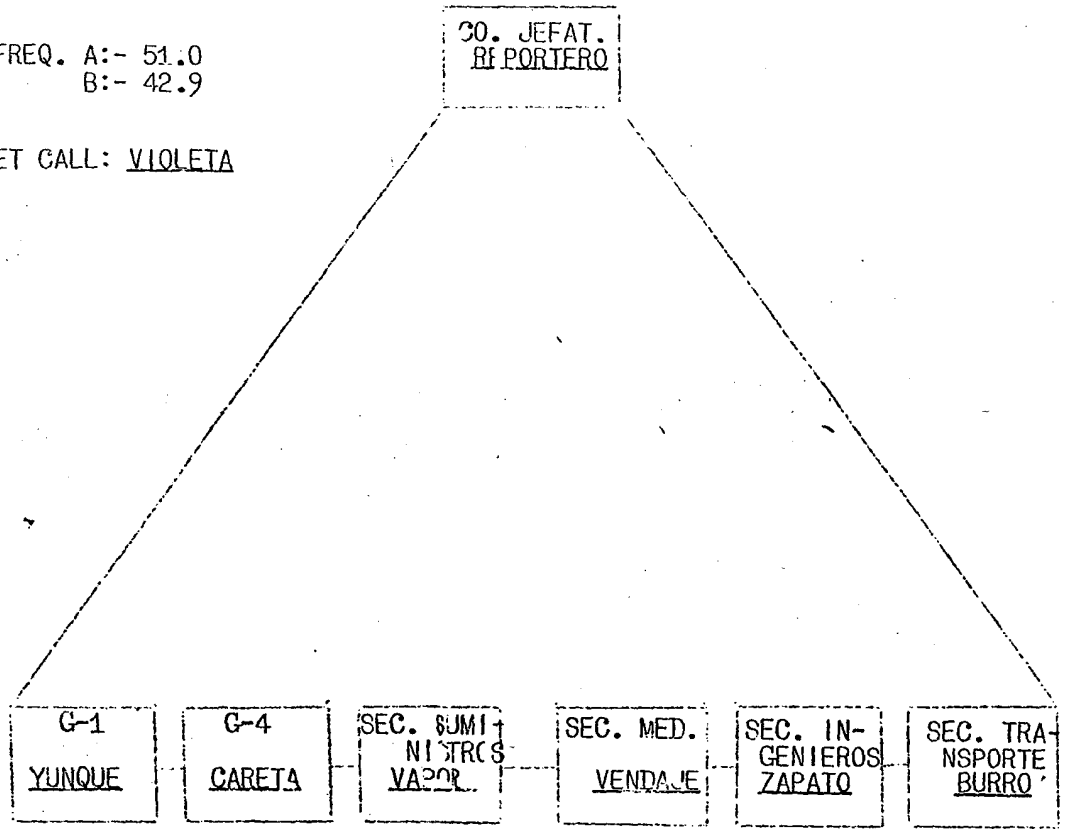


ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION, EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL SUPLENTE BUQUE MADRE (DOLORES) TRABAJARAN EN ESTA NET.

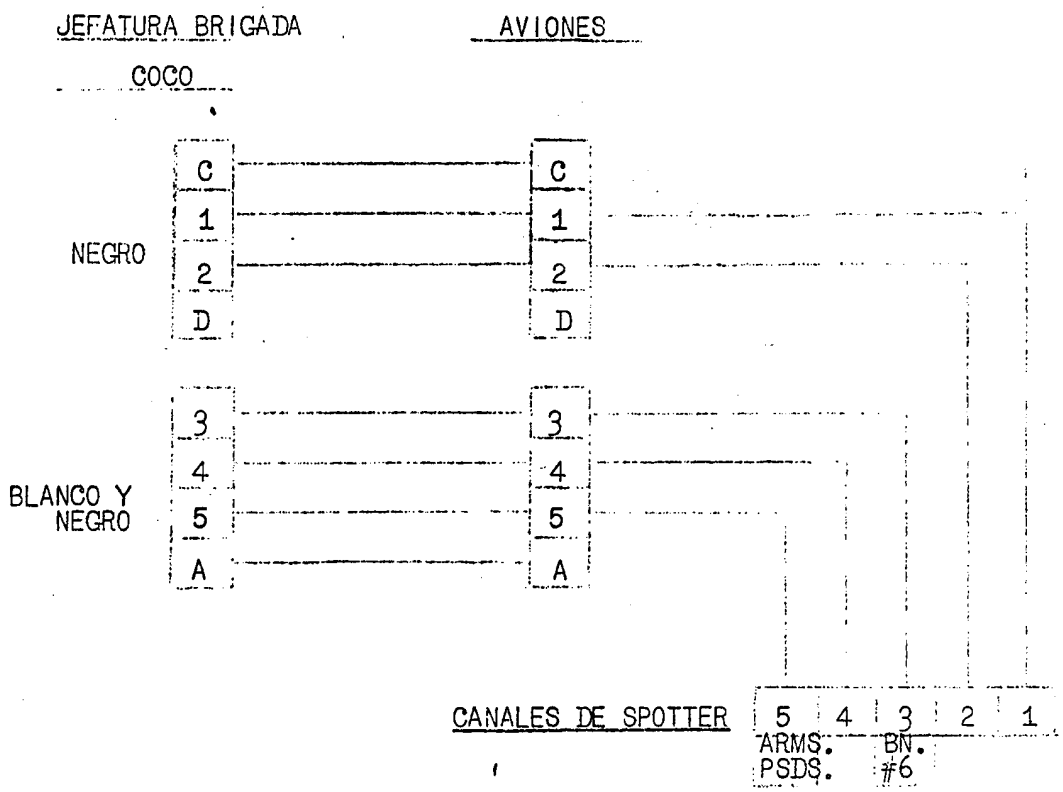
NET ADMINISTRATIVA DE LA COMPANIA
DE JEFATURA

FREQ. A:- 51.0
B:- 42.9

NET CALL: VIOLETA



NET AERO-TERRESTRE (SPOTTER)



LLAMADAS DE AVIONES

CHICO - - - 1 0 2
LINDA - - - 1 0 2
INDIO - - - " " "
PUMA - - - " " "
LOBO - - - " " "
GORILA - - " " "
PALOMA - - " " "
PANTERA- - - 1 " 2

LLAMADAS DE SPOTTER

BN. DE INF. #1 - - TORO 1
BN. DE INF. #2 - - TORO 2
" " #3 - - TORO 3
" " #4 - - TORO 4
" " #5 - - TORO 5
" " #6 - - TORO 6
BN. ARMS. PSDS. - TORO 7

ANOTESE:-

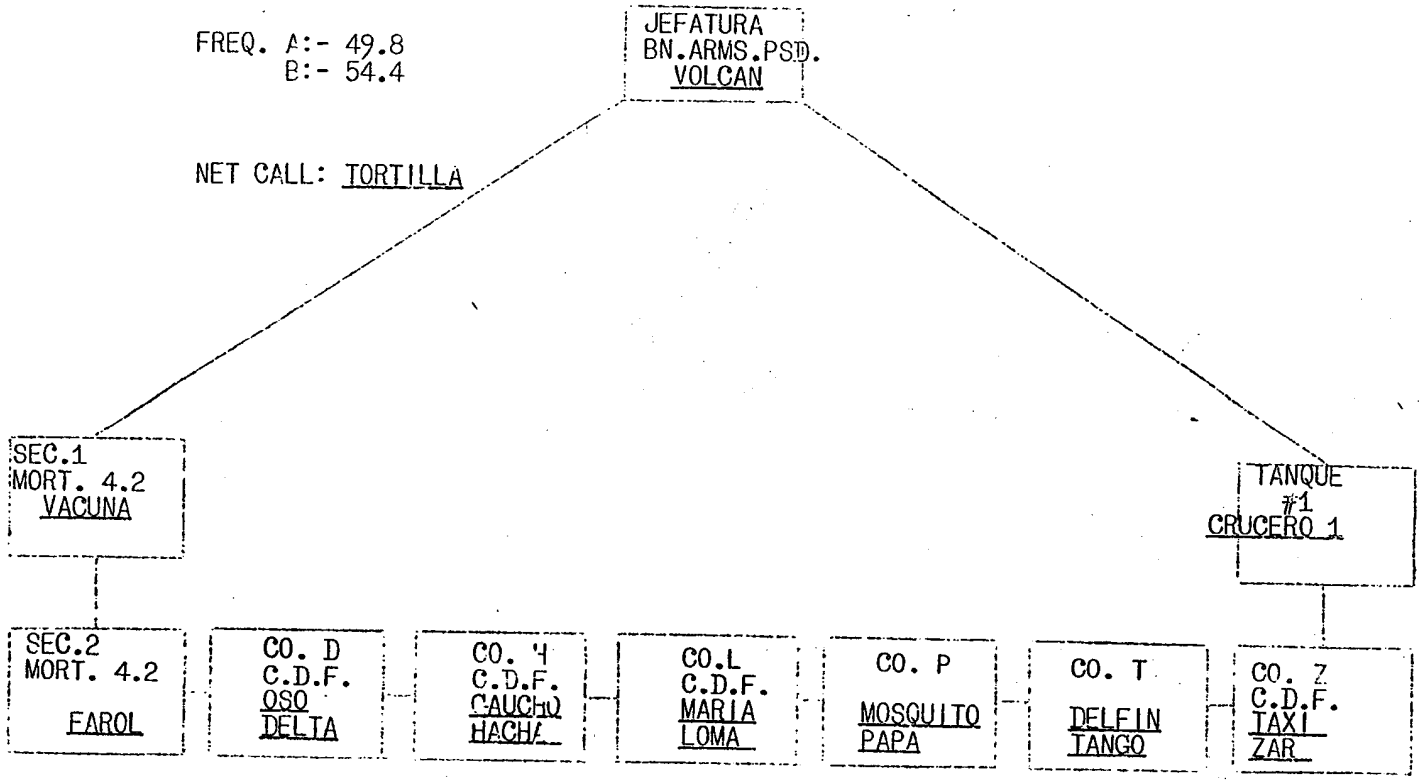
AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

NET DEL CENTRO DIRECTOR DE FUEGO DE LA COMPANIA
DE ARMAS PESADAS.



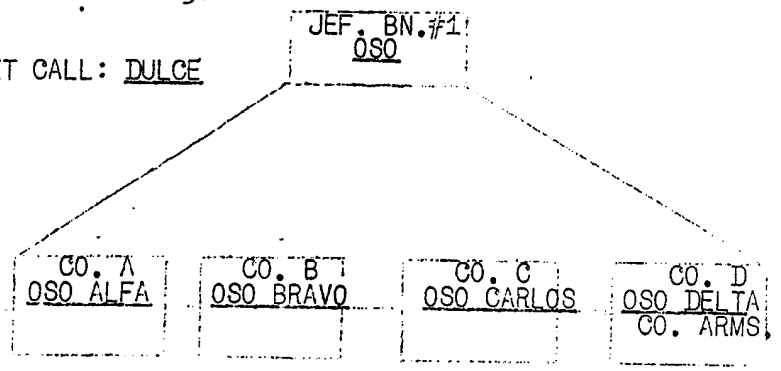
NOTESE: LA COMPANIA DE TANQUES ENTRARA EN ESTA NET CUANDO LOS TANQUES SE UTILICEN COMO ARTILLERIA.

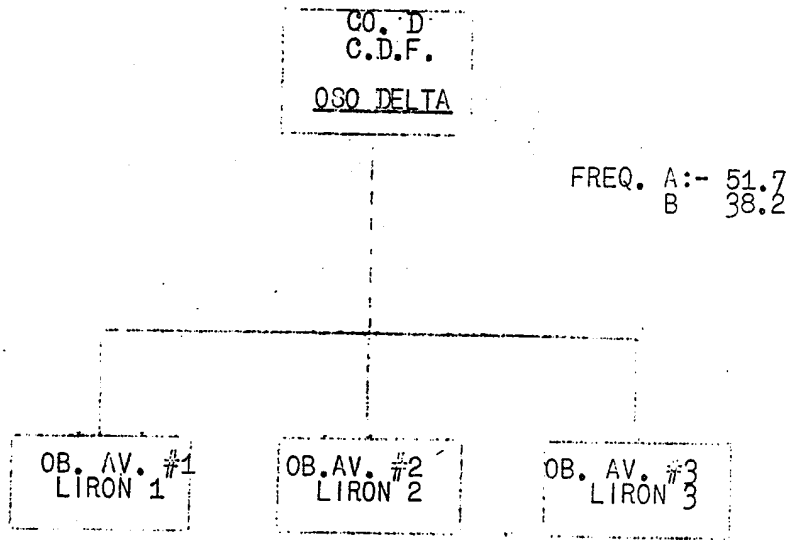
NET DE MANDO Y DE C.D.F. DEL BN. INF. #1.

(PRC.-10)

FREQ. A:- 42.1
B:- 53.2

NET CALL: DULCE



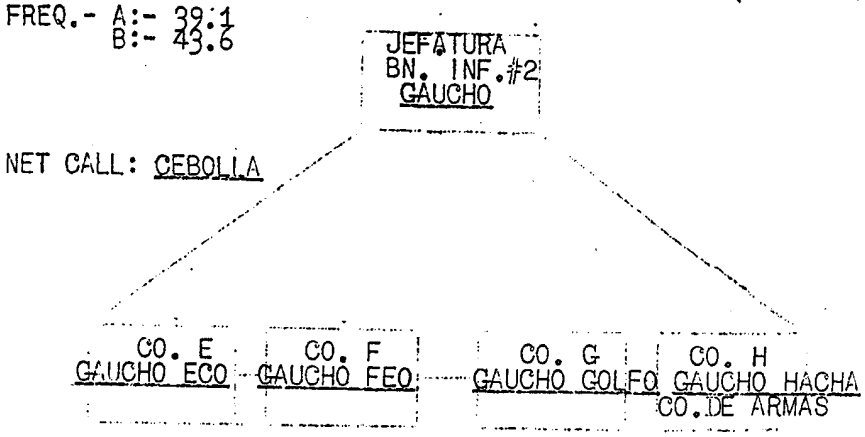


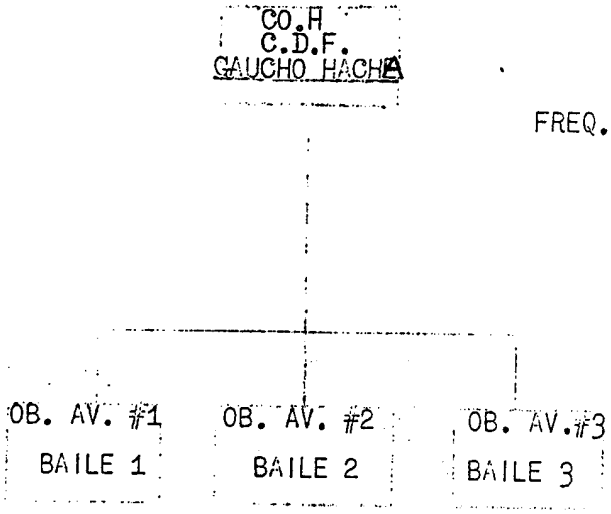
FREQ. A:- 51.7
B 38.2

NET DE MANDO Y C.D.F. DE BN. INF. #2

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 39.1
B:- 43.6





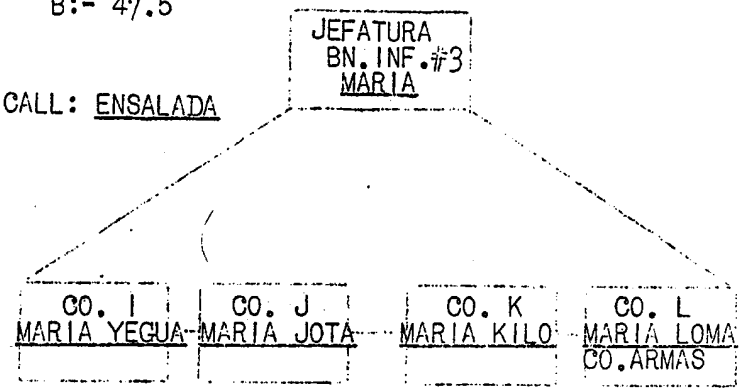
FREQ.- A:- 40.8
B:- 51.3

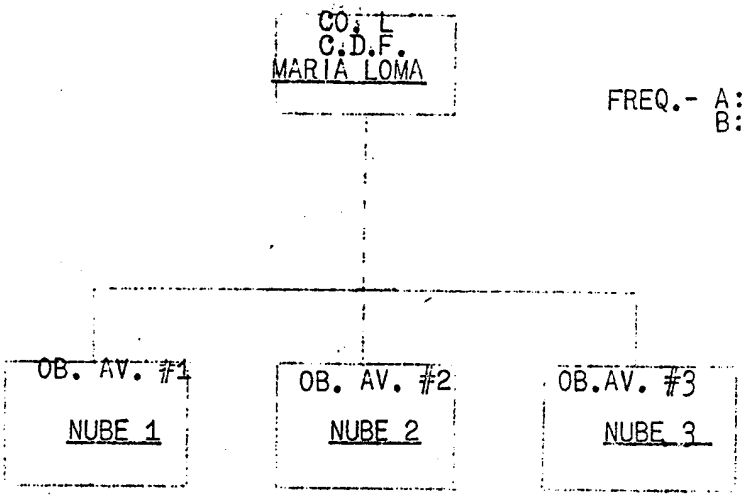
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #3.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 52.3
B:- 47.5

NET CALL: ENSALADA



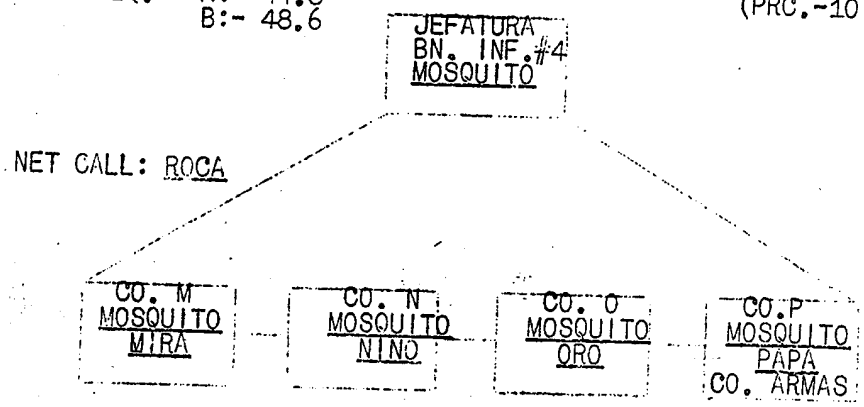


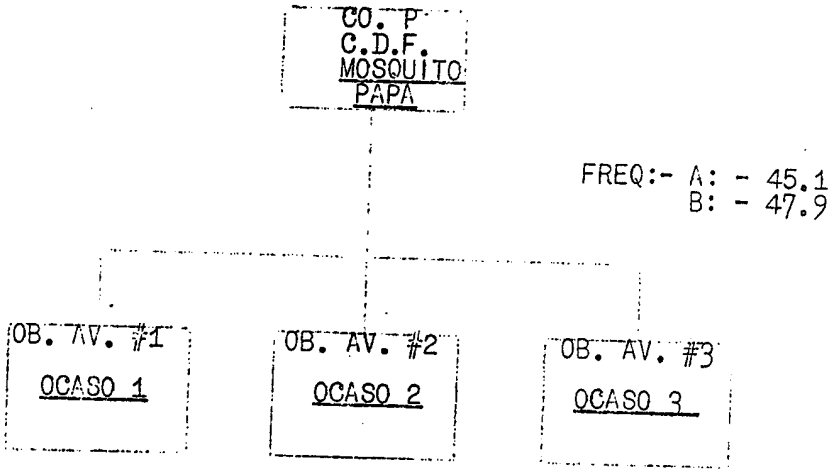
FREQ.- A:- 40.1
B:- 46.7

NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #4

FREQ. - A:- 44.8
B:- 48.6

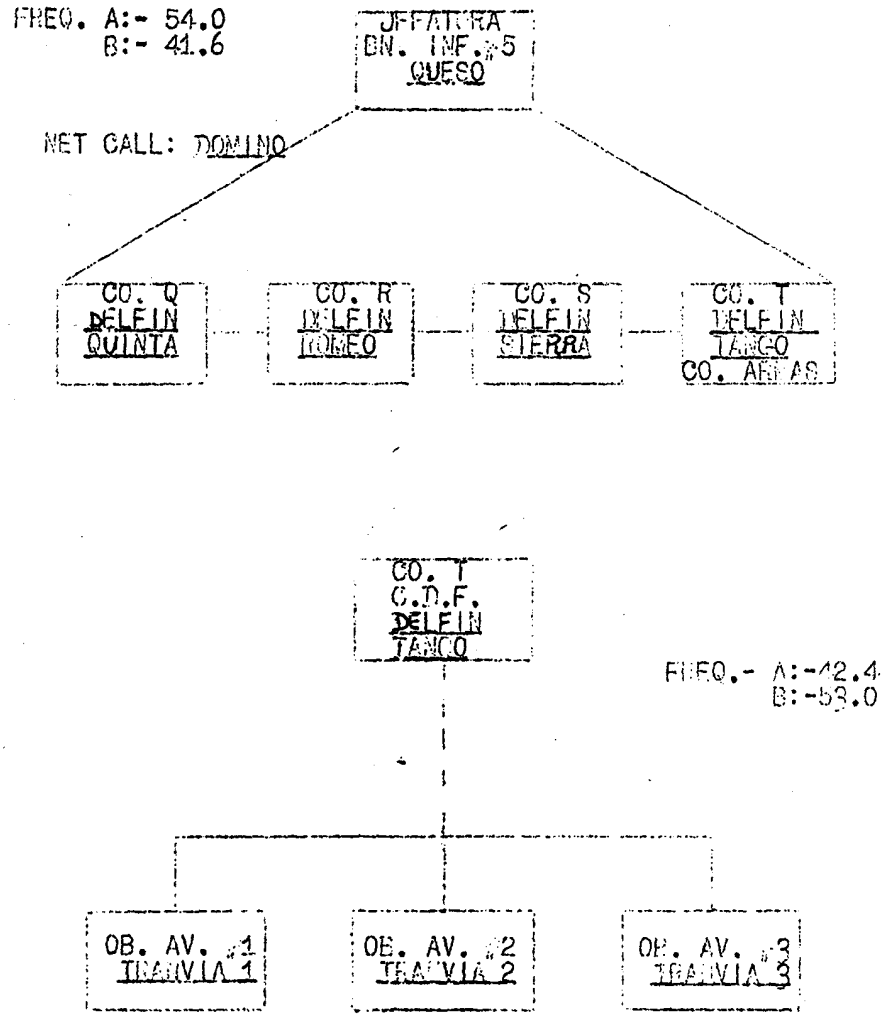
(PRC.-10)





NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 5.

(PRC.- 10)



NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. - 6.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 46.4
B:- 44.8

JEFATURA
BN. INF. #6
ELEFANTE

NET CALL: MACETA

CO. U
TAXI
UTIL

CO. V
TAXI
VACA

CO. Y
TAXI
YATE

CO. Z
TAXI
ZAR
CO. ARMAS

CO. Z
C.D.F.
TAXI ZAR

FREQ:- A:- 49.2
B:- 54.6

OB. AV. #1
BOCA 1

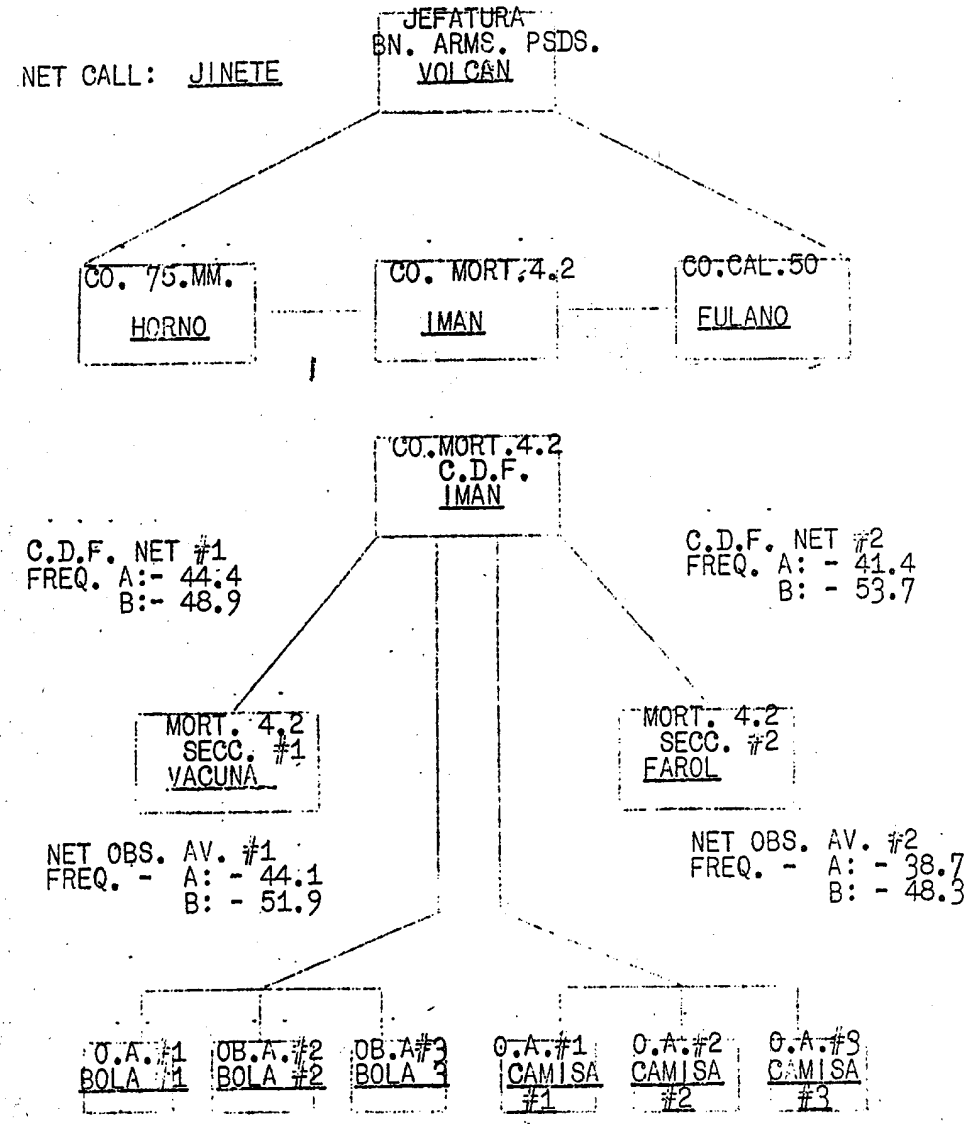
OB. AV. #2
BOCA 2

OB. AV. #3
BOCA 3

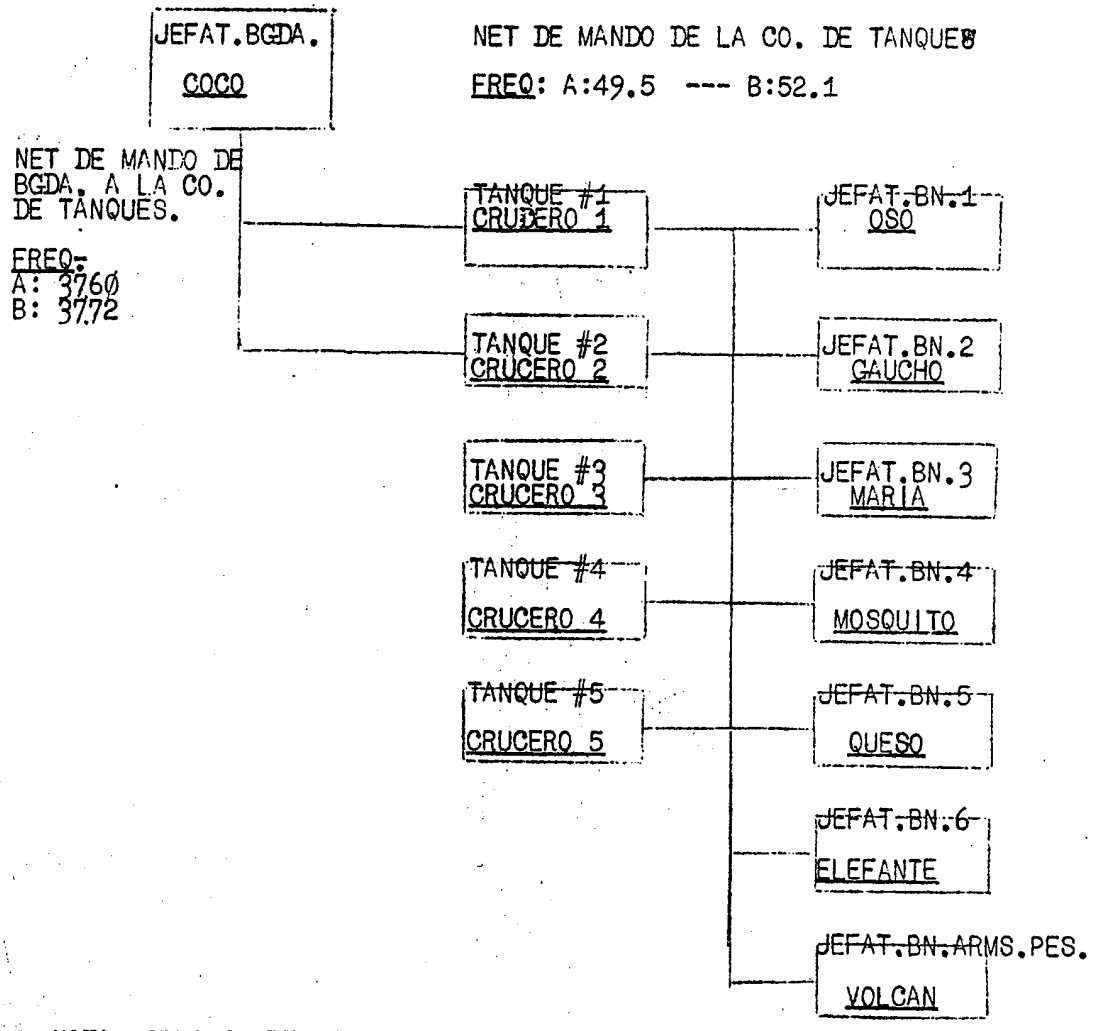
NET DE MANDO DEL BATALLON DE ARMAS PESADAS

FREQ. A:- 39.5
B:- 52.5

(PRG.-10)



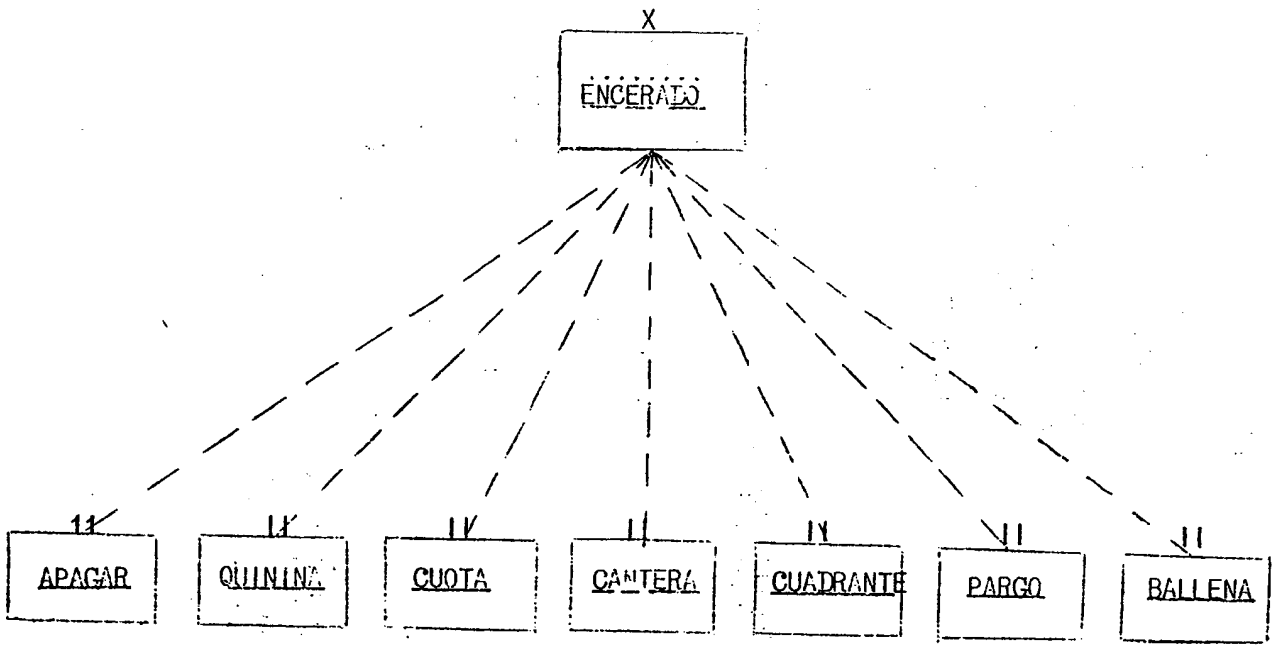
NET DE RADIO DE LA CO. DE TANQUES Y HQS. DE BATALLONES



NOTA: COMO SE DEMUESTRA, LOS BATALLONES PUEDEN HACER CONTACTO CON LA CO. DE TANQUES A TRAVES DE LA NET DE MANDO DE LA BRIGADA O DIRECTAMENTE POR LA NET DE MANDO DE LA CO. DE TANQUES CUANDO EL APOYO DE LOS TANQUES ES REQUERIDO.

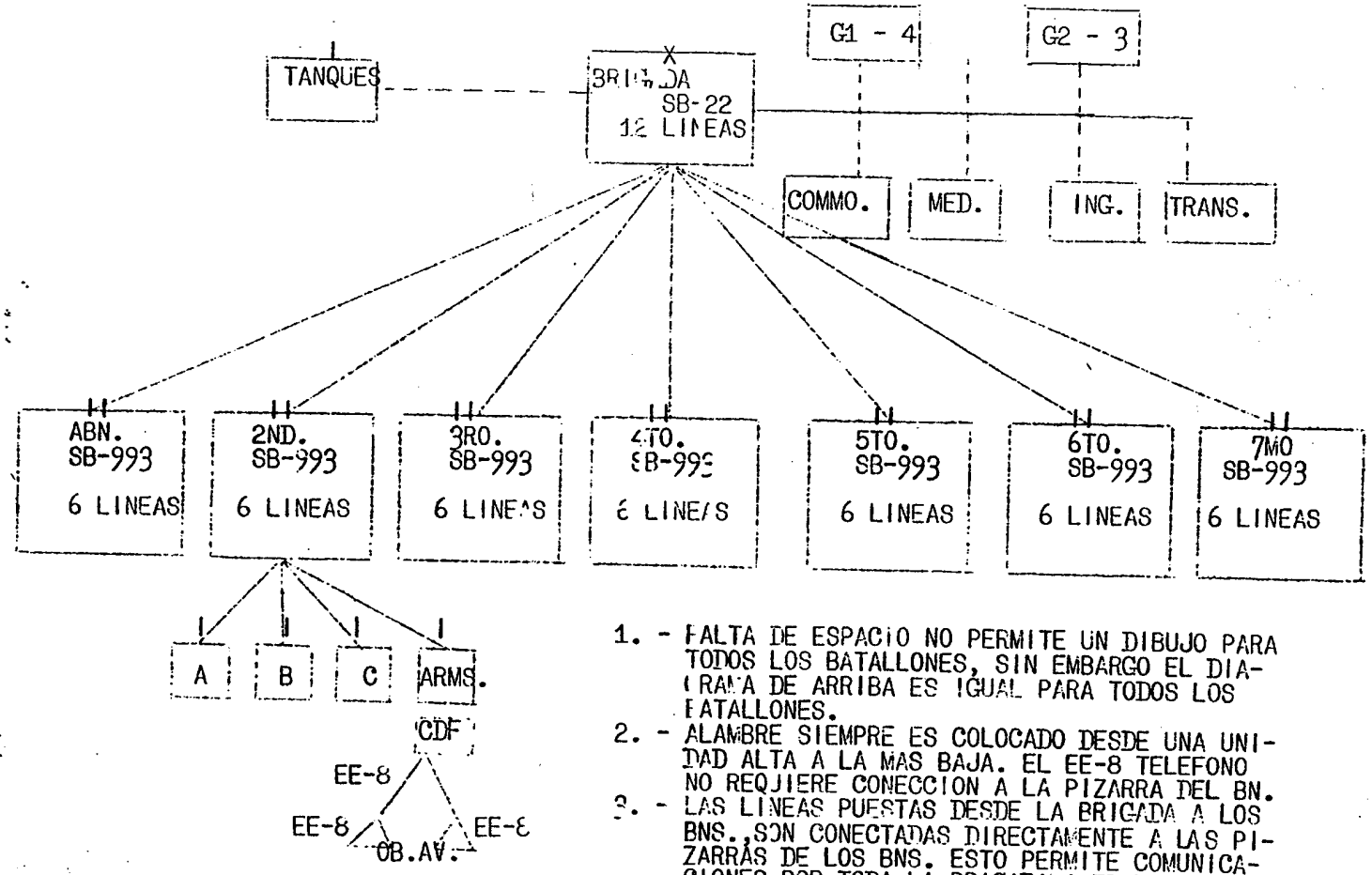
DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA

LLAMADAS



1. - NOMBRES CLAVES HAN SIDO DADOS A LAS PIZARRAS SOLAMENTE. SI UNO DESEA HABLAR CON UNA COMPANIA EN ESPECIAL EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO SE DEBE SEGUIR:
   A. DE SU UNIDAD LLAMAR A LA PIZARRA DE SU BATALLON.
   B. PIDA POR LA PIZARRA DE LA BRIGADA.(ENCERADO)
   C. PIDA A LA PIZARRA DE BRIGADA POR LA PIZARRA DEL BATALLON EN QUESTION. EJEMPLO: (CANTERA)
   D. PIDA A CANTERA POR LA COMPANIA CON QUIEN USTED DESEA HABLAR. EJEMPLO: (CO. B)

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - FALTA DE ESPACIO NO PERMITE UN DIBUJO PARA TODOS LOS BATALLONES, SIN EMBARGO EL DIAGRAMA DE ARRIBA ES IGUAL PARA TODOS LOS BATALLONES.
2. - ALAMBRE SIEMPRE ES COLOCADO DESDE UNA UNIDAD ALTA A LA MAS BAJA. EL EE-8 TELEFONO NO REQUIERE CONECCION A LA PIZARRA DEL BN.
3. - LAS LINEAS PUESTAS DESDE LA BRIGADA A LOS BNS., SON CONECTADAS DIRECTAMENTE A LAS PIZARRAS DE LOS BNS. ESTO PERMITE COMUNICACIONES POR TODA LA BRIGADA A TRAVES DE LA PIZARRA DE LA BRIGADA.

G-2

SANTO Y SENA

SANTO	SENA
A: ABOLIR	A. OPRESION
B. ADMIRAR	B. VALOR
C. ROTO	C. CADENA
D. QUEMAR	D. CLARO
E. CASTRAR	E. CASTRO
F. MUERTE	F. TIRANO
G. DESAFIO	G. CORAJE
H. LIBERTAD	H. SIEMPRE
I. COLERICO	I. GENTE
J. ANSIOSO	J. OPRESOR
K. REMOVER	K. MANILLA
L. HORA	L. VENGANZA
M. SEGURO	M. CASA
N. SANGRIENTO	N. TRAIDOR

1.- EL SANTO Y SENA ES NORMALMENTE USADO EN LAS HORAS DE OSCURIDAD. ES UN METODO DE SEGURIDAD QUE PERMITE A CUALQUIERA DESAFIAR UNA PERSONA CUYA IDENTIDAD SEA DESCONOCIDA.

2.- LA PERSONA QUE SE APROXIMA ES PARADA POR EL GUARDIA. EL GUARDIA LE DA EL SANTO. EL INDIVIDUO QUE SE LE DIO EL ALTO DA LA SENA. ENTONCES SE LE PERMITE PASAR.
EJEMPLO:
UN HOMBRE SE APROXIMA AL GUARDIAN. EL GUARDIAN LE DA EL SANTO, (ROSADO) DESPUES DE DECIRLE EL ALTO. EL INDIVIDUO CONTESTA LA SENA. (PANTALONCITOS) ENTONCES EL GUARDIAN DICE, PASE.

3.- EL SANTO Y LA SENA SON ENVIADOS DE LA JEFATURA MAYOR. ESTO ES NORMALMENTE USADO DURANTE LAS HORAS DE LA NOCHE. EL PAPEL EN EL CUAL ESTAN ESCRITAS ESOS SANTOS Y SENAS DEBEN SER QUEMADOS DESPUES DE RECIBIDOS.

LA CLAVE DE SHAKLE

1.- LA CLAVE DE SHAKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:
COORDENADAS GRID
GRUPOS DE FECHA Y HORA
UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)
SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL 0 SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGIDAS A SUERTE SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.
EJEMPLO: LAS COORDENADAS GRID 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS.
LA CLAVE DE SHAKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO K Y Q G R A

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIAS.

ALFA --	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO -	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA -	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECHO --	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF -	W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL -	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA -	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIET-	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO -	B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA -	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE --	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBER	H	P	Y	A	O	M	E	D	N	U	14 " "

NOTESE:

A LAS 08.00 HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1:- LA CLAVE DE BREVEDAD JUNTO CON LA CLAVE DE SHAKLE PERMITIRAN A LOS JEFES TRANSMITIR INFORMACION CON MENOS RIESGO.

2:- UNA LISTA DE 25 PALABRAS HA SIDO SELECCIONADA. ESTAN CATALOGADAS EN DOS CATEGORIAS, DE TACTICA Y DE SUMINISTRO. ESTAN AGRUPADAS A CONTINUACION.

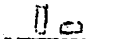
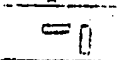
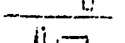
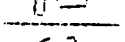
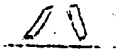
3:- TRES GRUPOS SEPARADOS DE PALABRAS CLAVE HAN SIDO CONFECCIONADOS. CADA CUAL ESTA ENCABEZADO POR UNA PALABRA DELETREADA FONETICAMENTE. CUALQUIERA DE LOS TRES GRUPOS PODRA USARSE O CAMBIARSE SEGUN SEA NECESARIO.

TACTICA	ALFA	BRAVO	CHARLIE
APOYO AEREO	GIGANTE	DESAFIO	BIPEDO
ARTILLERIA	CARLOS	OLIVO	MAZA
ATAQUE	CIEGA	TUBO	SANIDAD
ARMAS AUTOMATICAS	OVALO	INDULTAR	FESTIN
CONTRA ATAQUE	LLEGADA	ZANCADA	INTEGRAL
DEFENDER	DIAGONAL	BISAGRA	LUNA
ENEMIGO	ZARZA	YESO	INDIGNO
CITA CON EL JEFE	VALIDO	SENSACION	TALADRO
MORTEROS	BILLON	MASCAR	CARRONA
PUESTO DE OBSERVACION	PARO	BAMBOLEO	AMPUTAR
OBSTACULOS	RECETA	ULTRAJAR	VIANDAS
PATRULLAS	TORO	ABATIDO	REVERENDO
ARMAS SIN RETROCESO	ENTENDER	VIOLETA	RODILLO
RESERVAS	LAGARTO	VIENTO	COCUYO
TANQUES	RATA	PASADO	ENRREDO
TROPAS	VOLCAN	RUDO	SUSTENTAR
RETIRAR	HIELO	NETO	COTORRA

SUMINISTROS	ALFA	BRAVO	CHARLIE
MUNICIONES	CARTERISTA	HERALDO	CASA
GASOLINA	SOMBRERO	BLANCA	URANIO
GRANADAS	LENTES	RABIOSO	TELAR
MINAS,(ANTIPERSONAL)	FIGURA	NOVILLO	GRABADO
MINAS,(ANTITANQUES)	SABRINA	RUBLO	REVUELTO
ACEITE	PUEBLO	YEGUA	LEPROSO
RADIOS Y BATERIAS	YODO	APAGADO	TENTAR
RACIONES	BOCADILLO	TARUGO	COLA

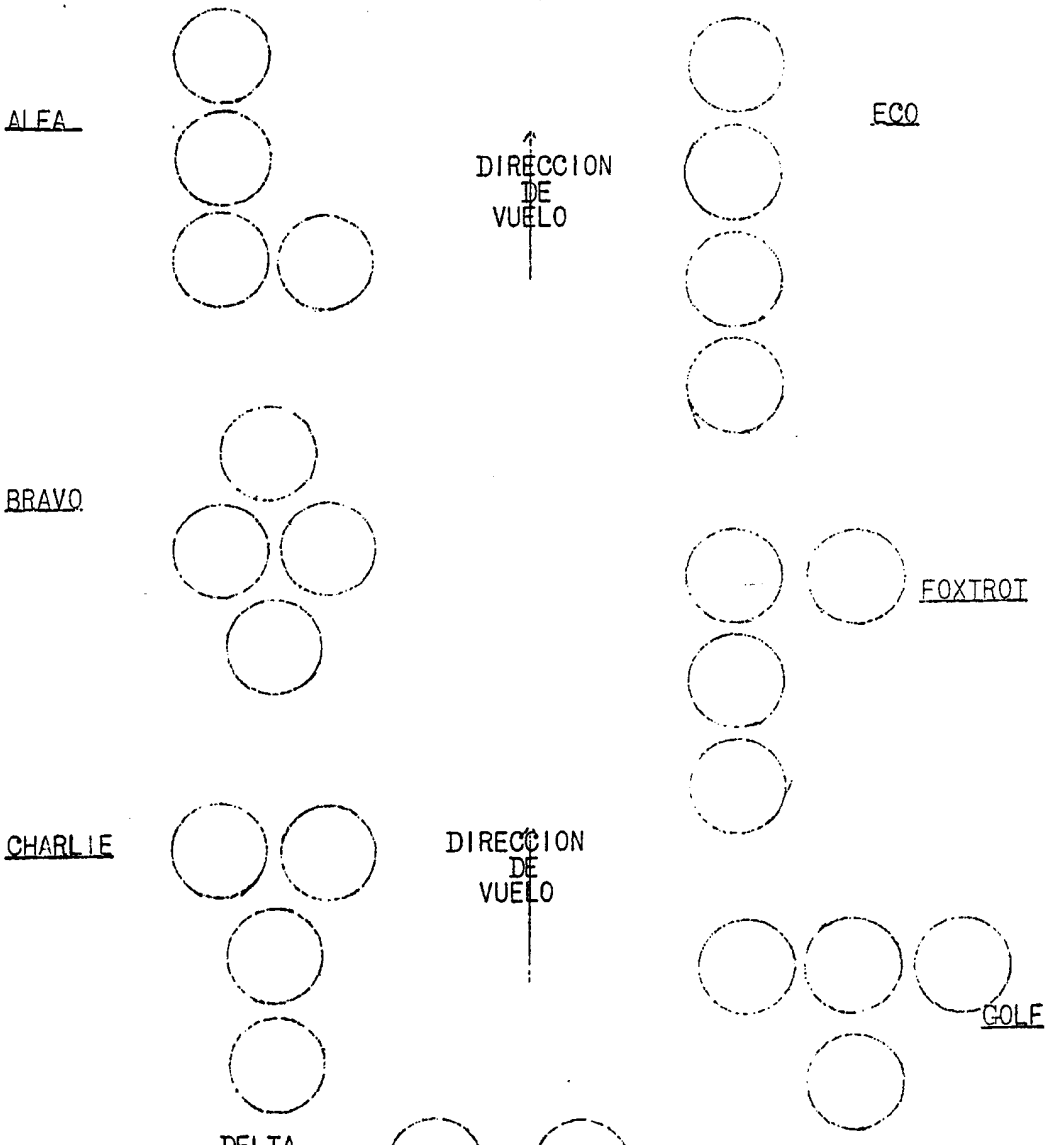
ZONA DE LANZAMIENTOS - DIURNO

PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

1. ESTA COLOCACION DE PANELES DEMOSTRADA AQUI PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR LA AVIACION DURANTE EL DIA. TAMBIEN PARA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDA.
2. LA DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE ESTOS PANELES NO DEBEN SER MAYOR DE SEIS PIES O UN METRO. ESTO AYUDARA AL PILOTO A LEER ESTA DISPOSICION.
3. LOS PANELES SERAN COLOCADOS EN EL MEDIO DEL AREA DE CANZAMIENTO. EL PILOTO DEBERA EJECUTAR EL LANZAMIENTO CUANDO LA NARIZ DEL AVION PASE POR ARRIBA DE LA DISPOSICION DEL PANEL.
4. LA DISPOSICION DEL PANEL QUE SE UTILIZARA SERA ENVIADA POR UNA JEFATURA MAYOR. EL PAPEL DONDE ENSEÑA ESAS DISPOSICIONES SE DESTRUIRA QUEMANDOSE DESPUES QUE EL ENVIO SE HAYA CONSUMADO.

SENALESDE ZONA DE LANZAMIENTOS - NOCTURNAS

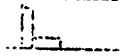


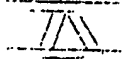
1. LAS DISPOSICIONES AQUI MOSTRADAS SERAN USADAS PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR MEDIO DE LA AVIACION DURANTE LA NOCHE. TAMBIEN PARA LA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDAS.
2. LA DISTANCIA ENTRE LUCES DEBE SER QUINCE METROS. LA RECEPCION SE DEBE COLOCAR EN EL CENTRO DE LA ZONA DE LANZAMIENTOS.
3. UNA LATA DE UN GALON LLENADA HASTA LA MITAD CON TIERRA O ARENA ES MEJOR PARA LAS LUCES. ECHELE UNA PINTA DE GASOLINA EN LA TIERRA. ENCIENDA TODAS LAS LUCES CUANDO SE APROXIME EL AVION.
4. UN SEGUNDO METODO DE ILUMINACION ES CON EL USO DE LINTERNAS. CADA HOMBRE APUNTA SU LINTERNA DIRECTAMENTE AL AVION SEGUN ESTE SE APROXIMA.

PANEL DE SENALES

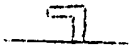
PRIMERA SEMANA- TODOS PANELES ROJOS

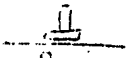
ALFA

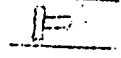
BRAVO 

CHARLIE 

DELTA

ECO 

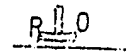
FOXTROT 

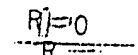
GOLF 

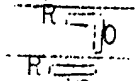
TERCERA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO.

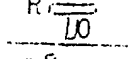
ALFA

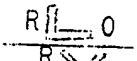
BRAVO

CHARLIE 

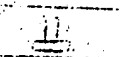
DELTA 

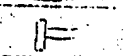
ECO 

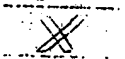
FOXTROT 

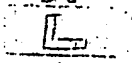
GOLF 

SEGUNDA SEMANA- PANELES TODOS ANARANJADOS

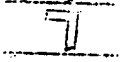
ALFA 

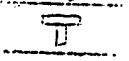
BRAVO 

CHARLIE 

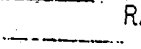
DELTA 

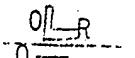
ECO

FOXTROT 

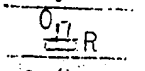
GOLF 

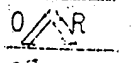
CUARTA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO

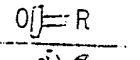
ALFA 

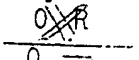
BRAVO 

CHARLIE

DELTA 

ECO 

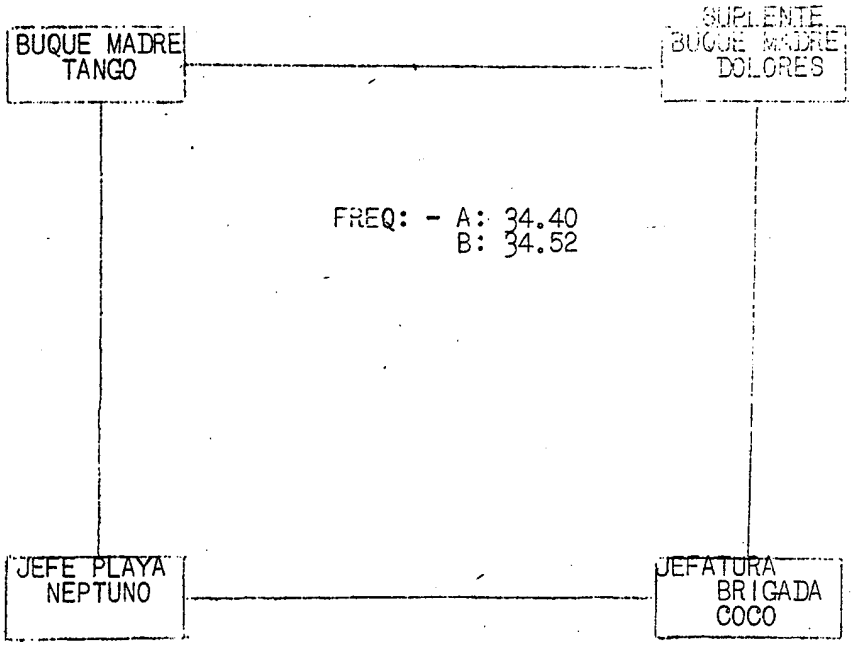
FOXTROT 

GOLF 

1. LA CLAVE DEL PANEL SE USA PARA LA IDENTIFICACION DE UNIDADES EN OPERACIONES TACTICAS.
2. LAS LETRAS R Y O DESIGNAN QUE PANEL SERA MOSTRADO EN ESE COLOR EJEMPLO: - ROJO O ORANGE (ANARANJADO)
3. LA CLAVE DEL PANEL DIARIO SE MANDARA DE LA JEFATURA MAYOR. LA CLAVE SE PONDRA EN EJECUCION UN PERIODO DE 24 HORAS, NORMALMENTE DE LAS 0800 A LAS 0800 DIARIAMENTE. CADA UNIDAD QUEMARA EL PAPEL EN EL CUAL SE USO LA CLAVE ANTERIOR CORRESPONDIENTE.

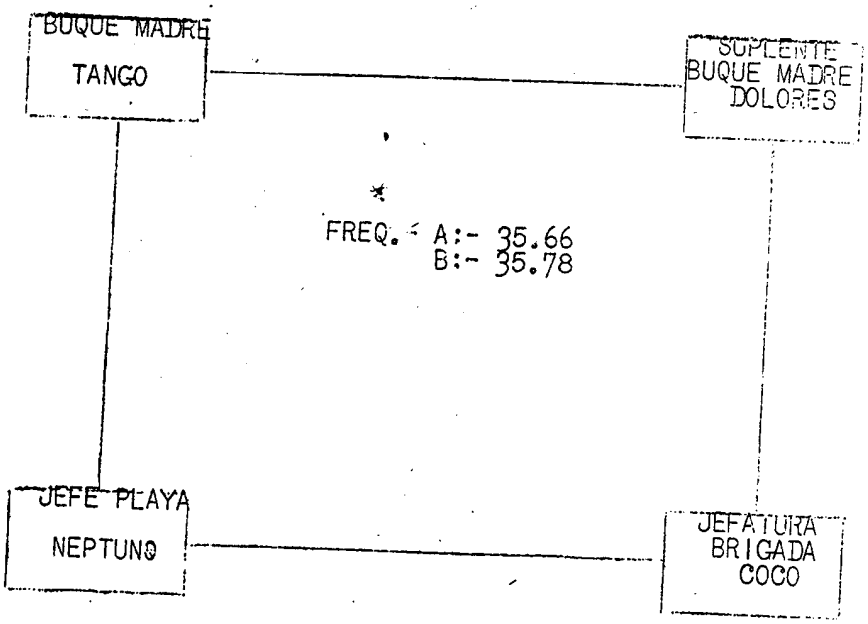
NET DE MANDO DE BARCO A TIERRA

(T.P.I. ROJO)



NET ADMINISTRATIVA

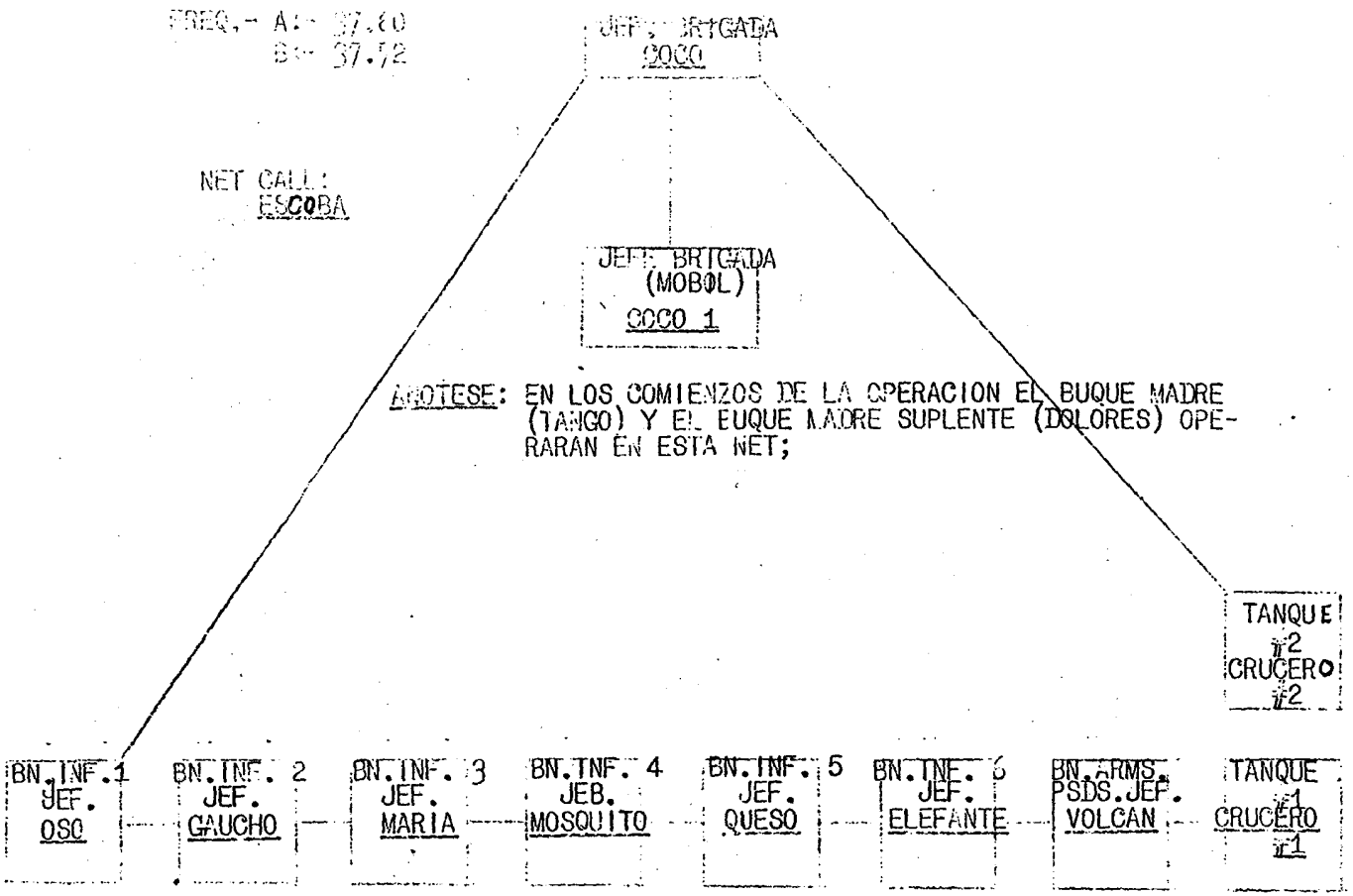
(T.P.L.: ROJO Y BLANCO)



NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.- A:- 37.80
B:- 37.72



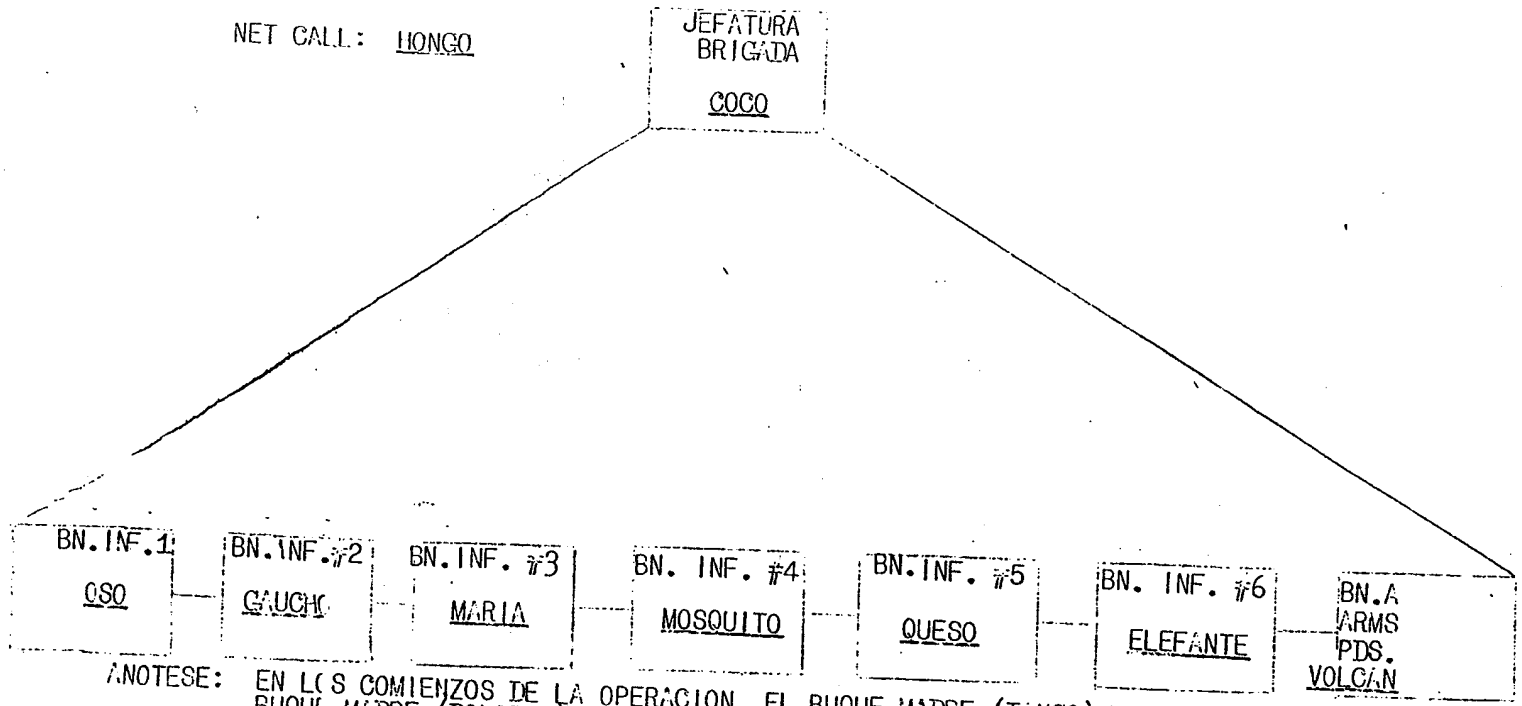
NOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET ADMINISTRATIVA DE BRIGADA

FREQ:- A:- 39.70
B: -39.82

T.P.L.- VERDE Y BLANCO

NET CALL: HONGO

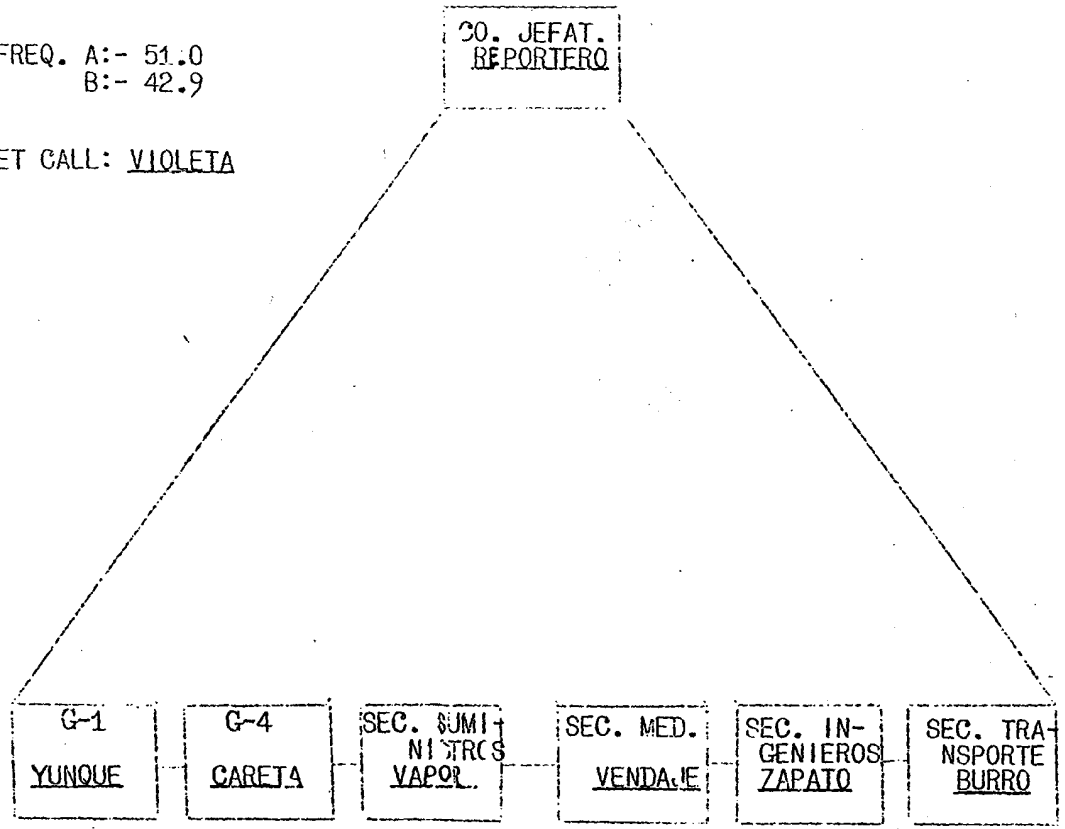


ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION, EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL SUPLENTE BUQUE MADRE (DOLORES) TRABAJARAN EN ESTA NET.

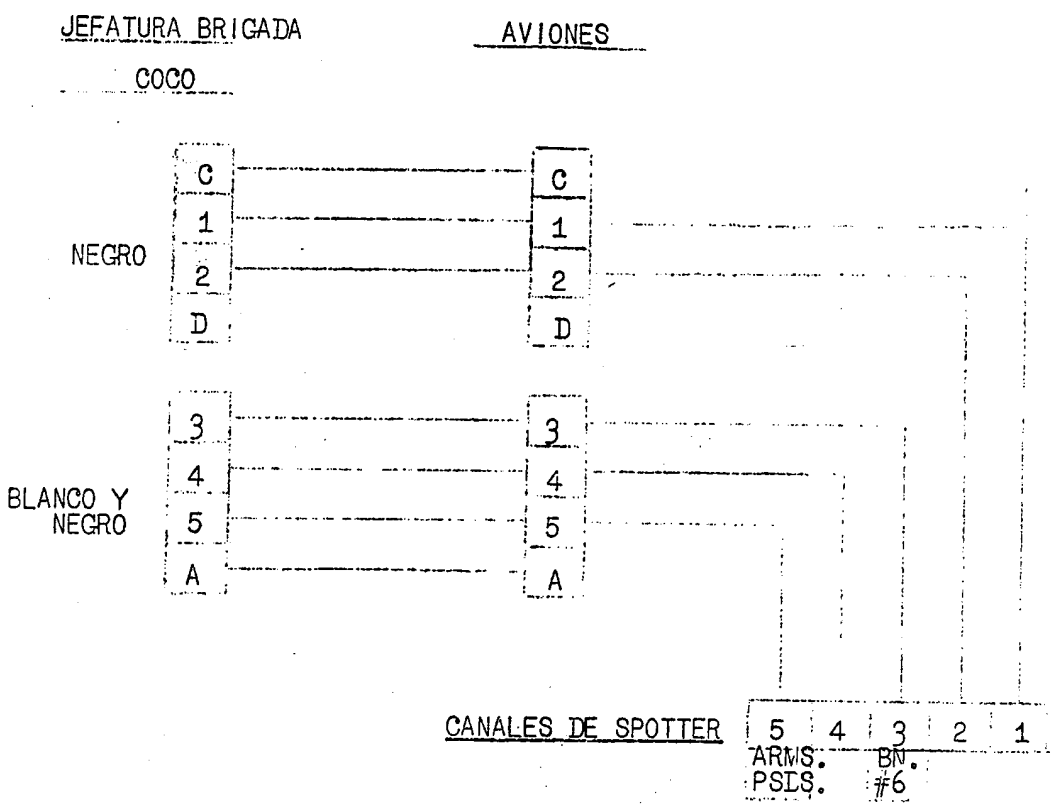
NET ADMINISTRATIVA DE LA COMPANIA
DE JEFATURA

FREQ. A:- 51.0
B:- 42.9

NET CALL: VIOLETA



NET AERO-TERRESTRE (SPOTTER)



LLAMADAS DE AVIONES

CHICO - - - 1 0 2
LINDA - - - 1 0 2
INDIO - - - " " "
PUMA - - - " " "
LOBO - - - " " "
GORILA - - " " "
PALOMA - - " " "
PANTERA- - - 1 " 2

LLAMADAS DE SPOTTER

BN. DE INF. #1 - - TORO 1
BN. DE INF. #2 - - TORO 2
" " #3 - - TORO 3
" " #4 - - TORO 4
" " #5 - - TORO 5
" " #6 - - TORO 6
BN. ARMS. PSDS. - TORO 7

ANOTESE:-

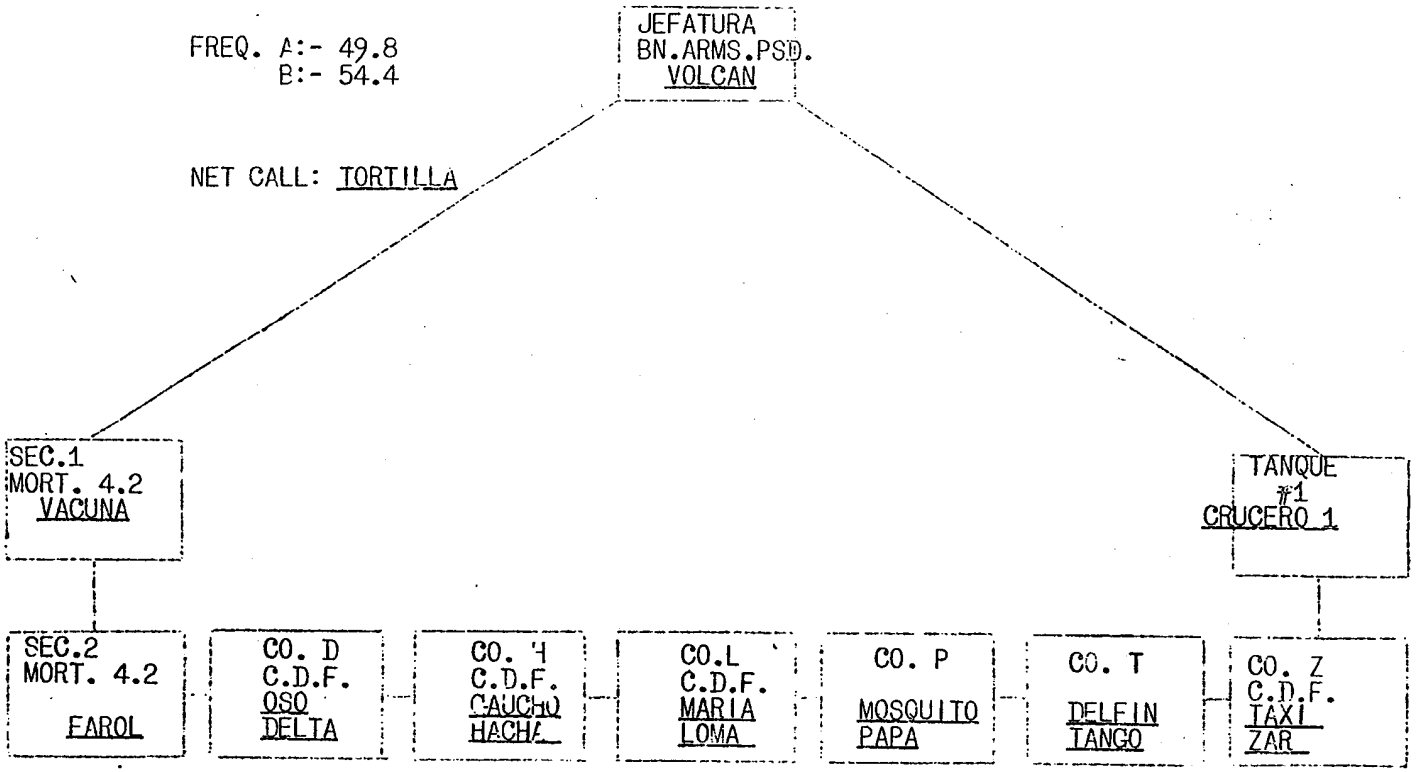
AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

NET DEL CENTRO DIRECTOR DE FUEGO DE LA COMPANIA
DE ARMAS PESADAS.

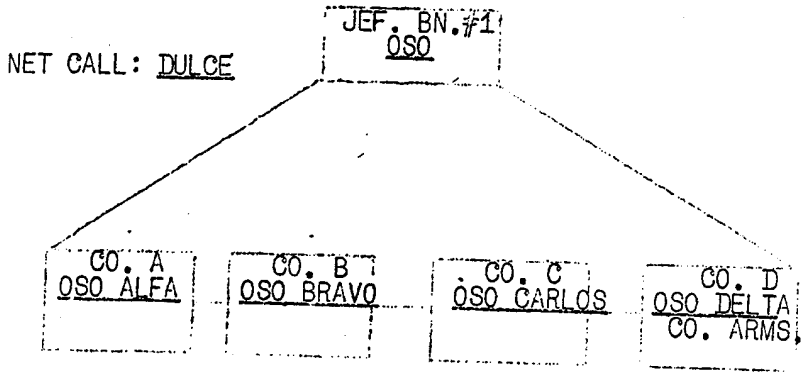


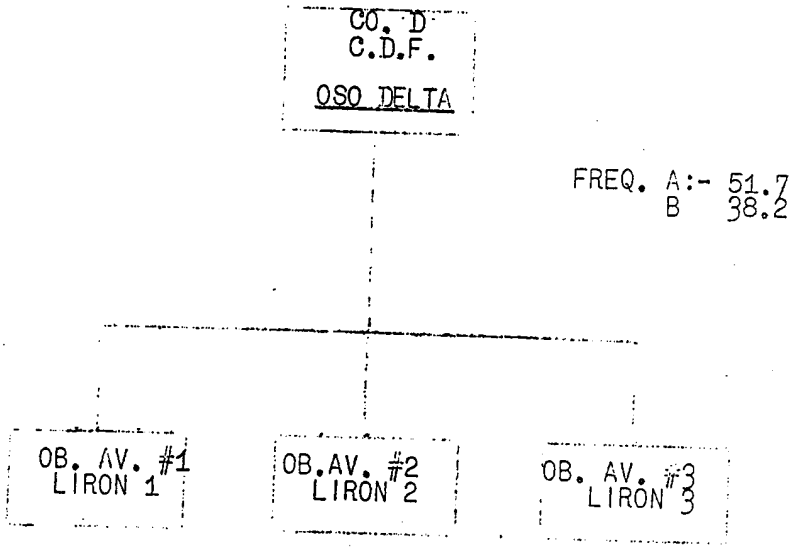
NOTESE: LA COMPANIA DE TANQUES ENTRARA EN ESTA NET CUANDO LOS TANQUES SE UTILICEN COMO ARTILLERIA.

NET DE MANDO Y DE C.D.F. DEL BN. INF. #1.

FREQ. A:- 42.1
B:- 53.2

(PRC.-10)

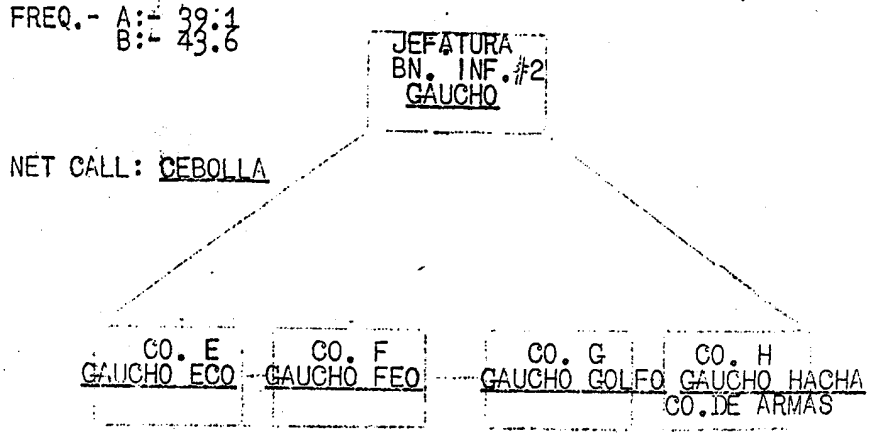


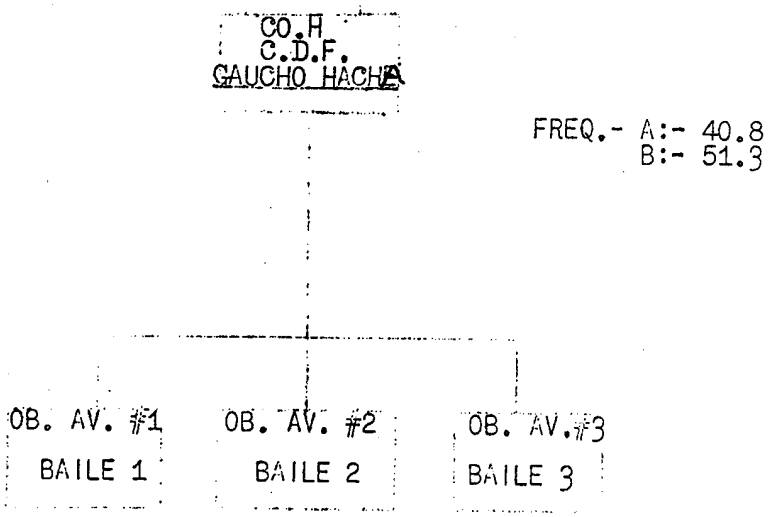


NET DE MANDO Y C.D.F. DE BN. INF. #2

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 39.1
B:- 43.6





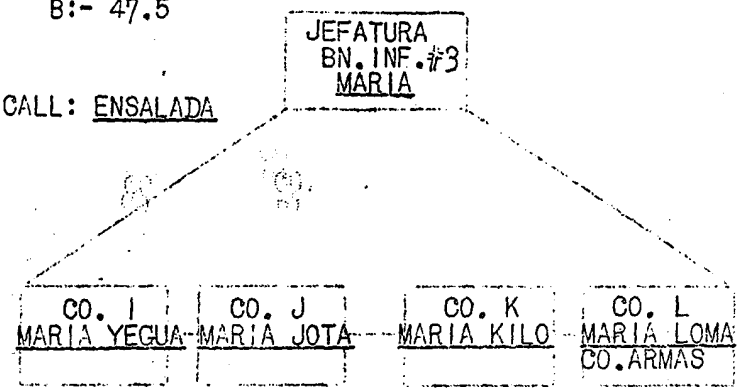
FREQ.- A:- 40.8
B:- 51.3

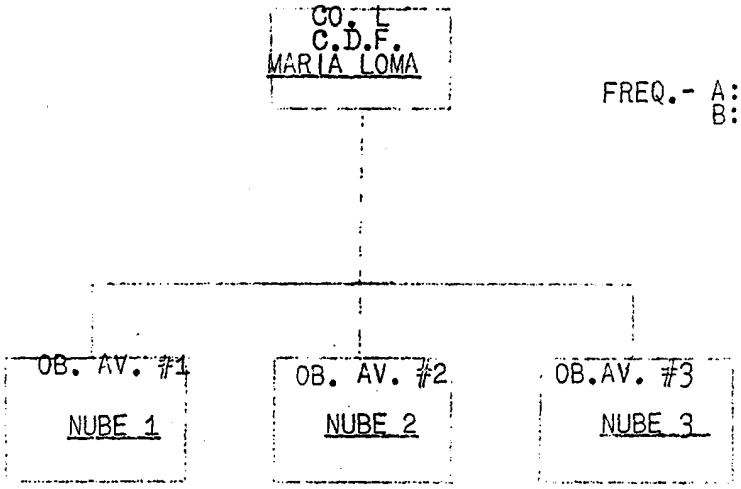
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #3.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 52:3
B:- 47.5

NET CALL: ENSALADA



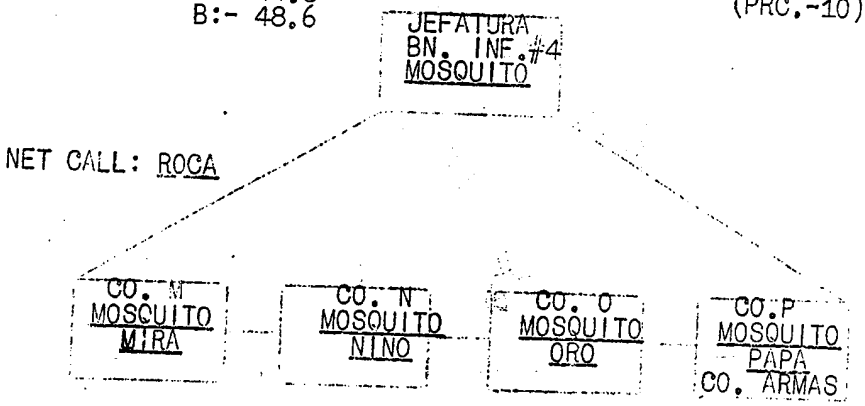


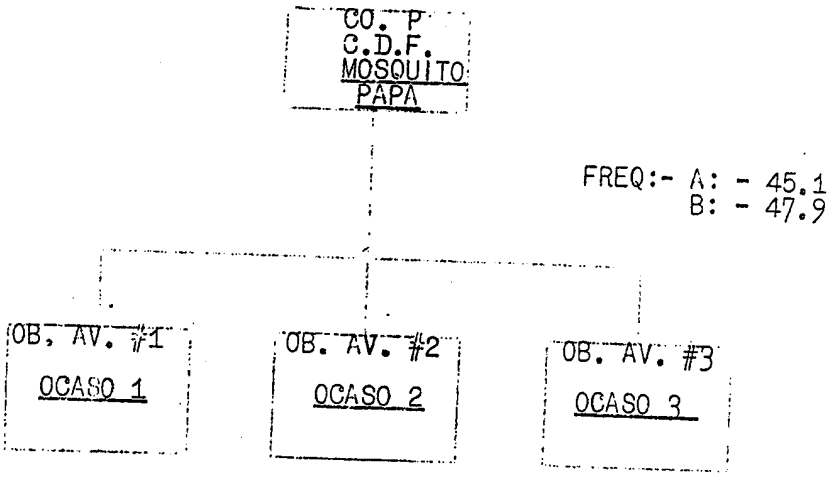
FREQ.- A:- 40.1
B:- 46.7

NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #4

FREQ. - A:- 44.8
B:- 48.6

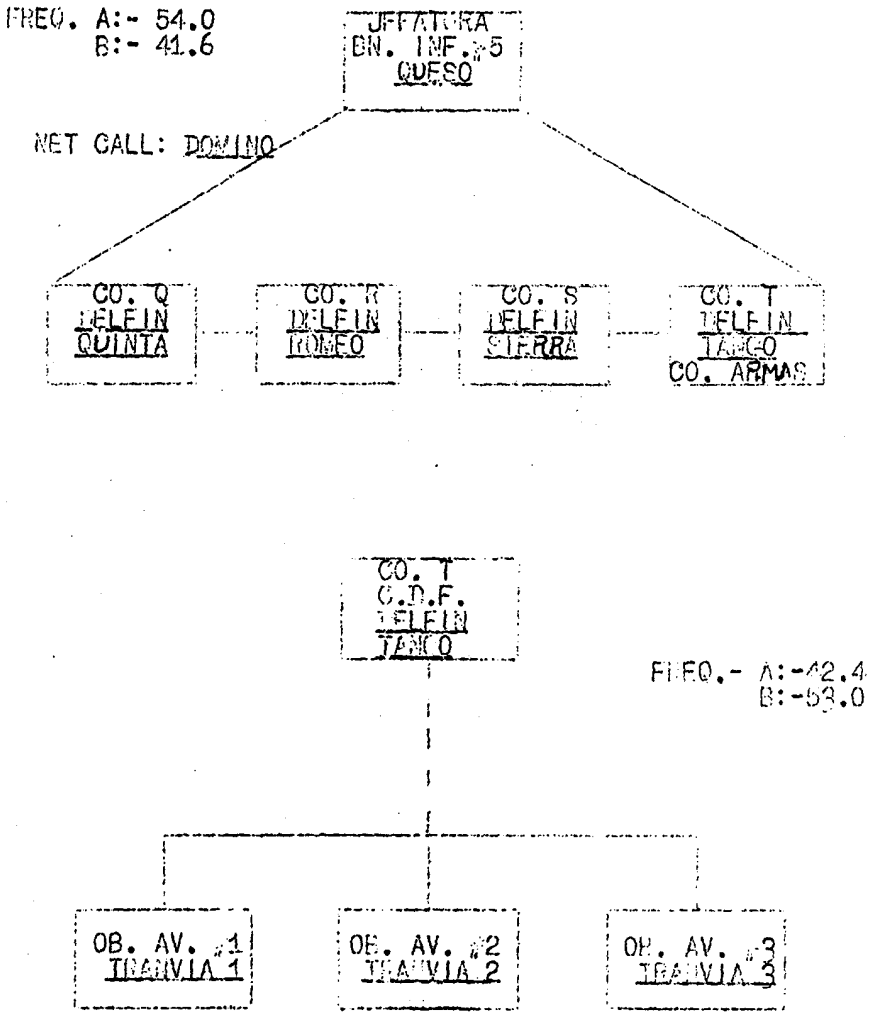
(PRC.-10)





NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 5.

(PRC.- 10)



NET "L MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. - 6.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 46.4
B:- 44.8

JEFATURA
BN. INF. -6
ELEFANTE

NET CALL: MACETA

CO. U
TAXI
UTIL

CO. V
TAXI
VACA

CO. Y
TAXI
YATE

CO. Z
TAXI
ZAR
CO. ARMAS

CO. Z
C.D.F.
TAXI ZAR

FREQ:- A:- 49.2
B:- 54.6

OB. AV. #1
BOCA 1

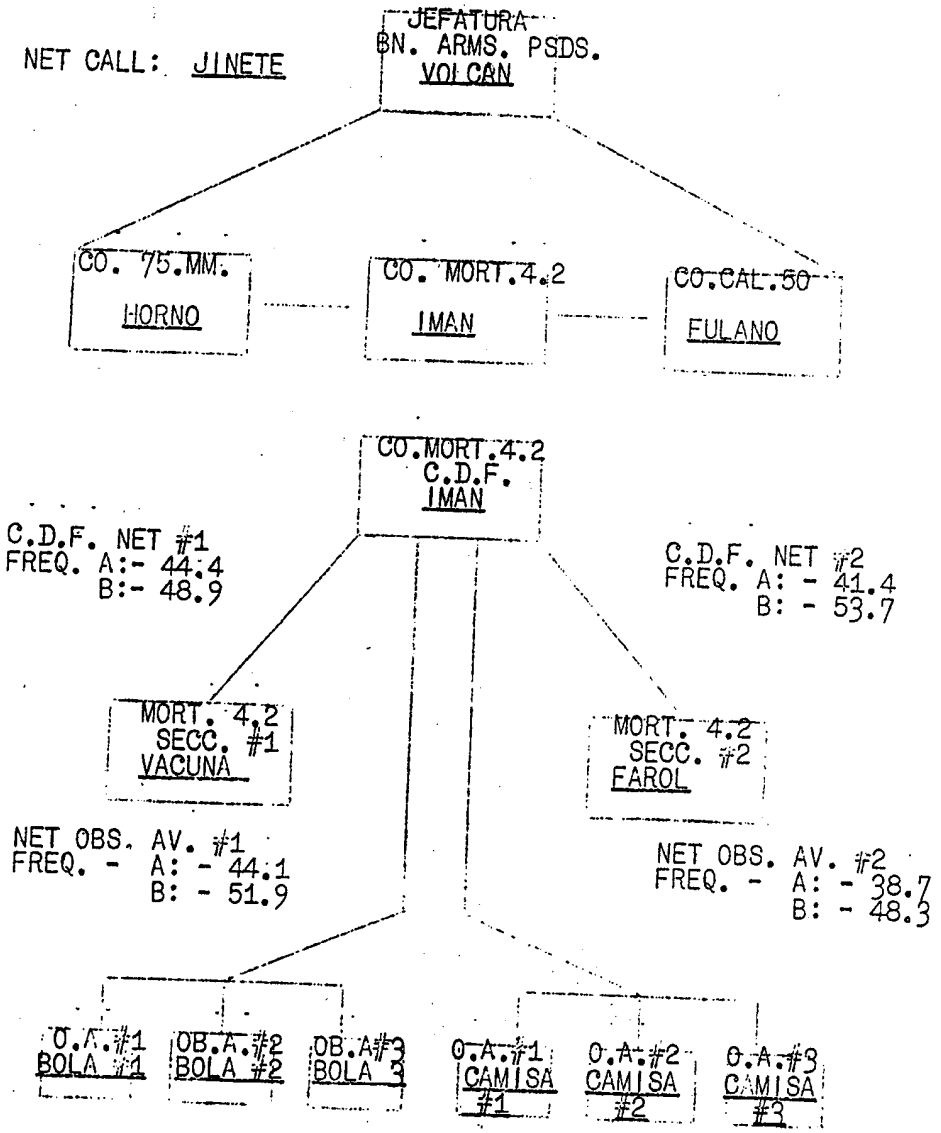
OB. AV. #2
BOCA 2

OB. AV. #3
BOCA 3

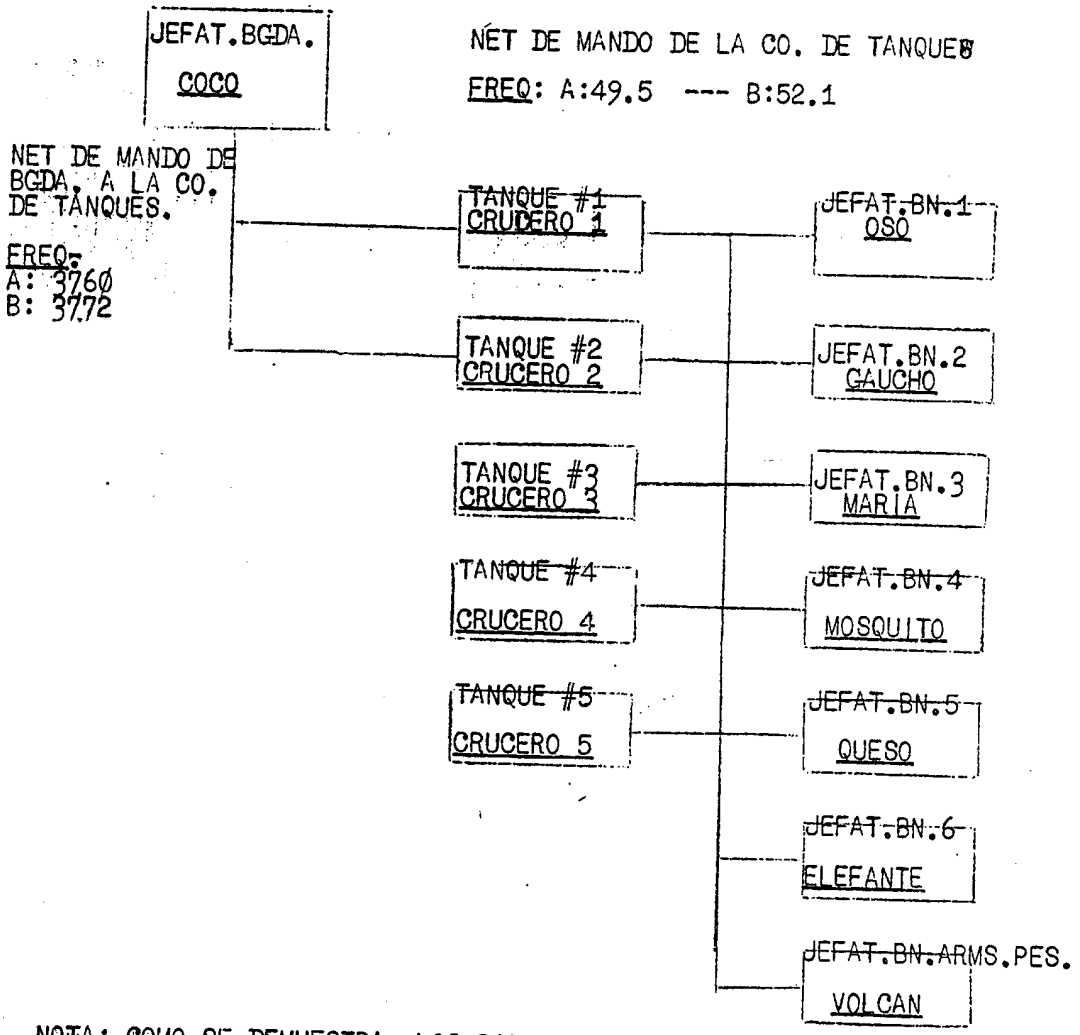
NET DE MANDO DEL BATALLON DE ARMAS PESADAS

FREQ. A:- 39.5
B:- 52.5

(PRC.-10)

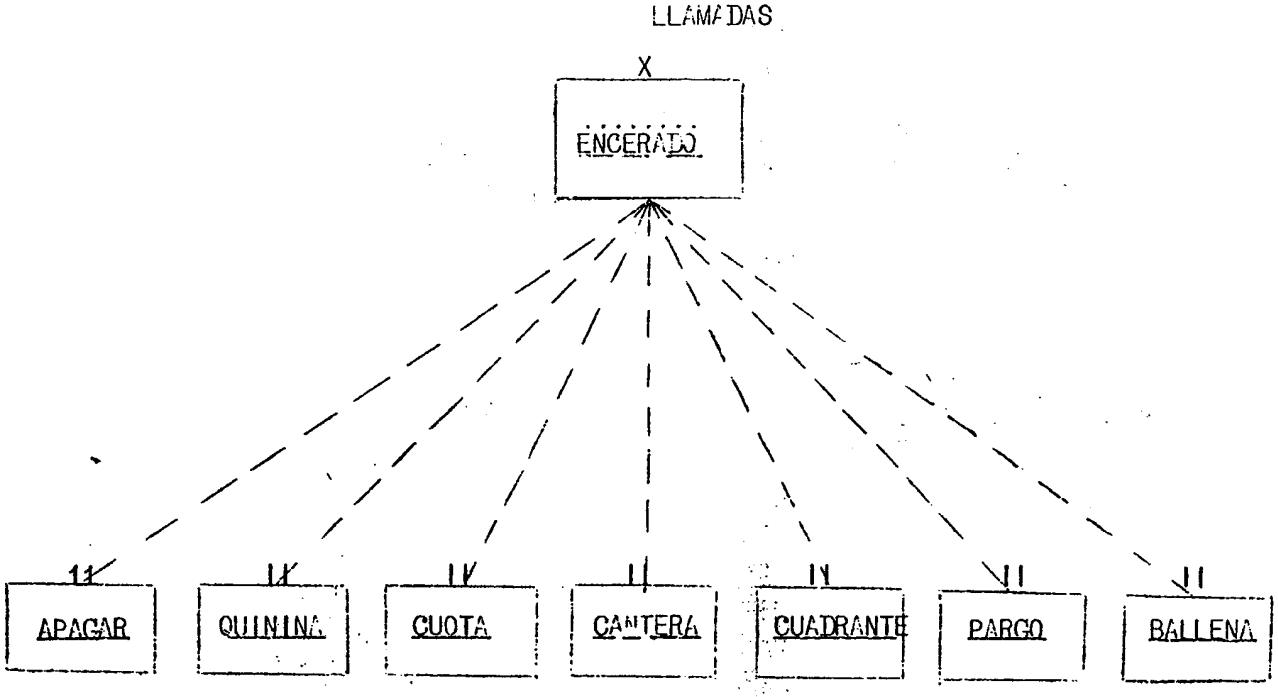


NET DE RADIO DE LA CO. DE TANQUES Y HQS. DE BATALLONES



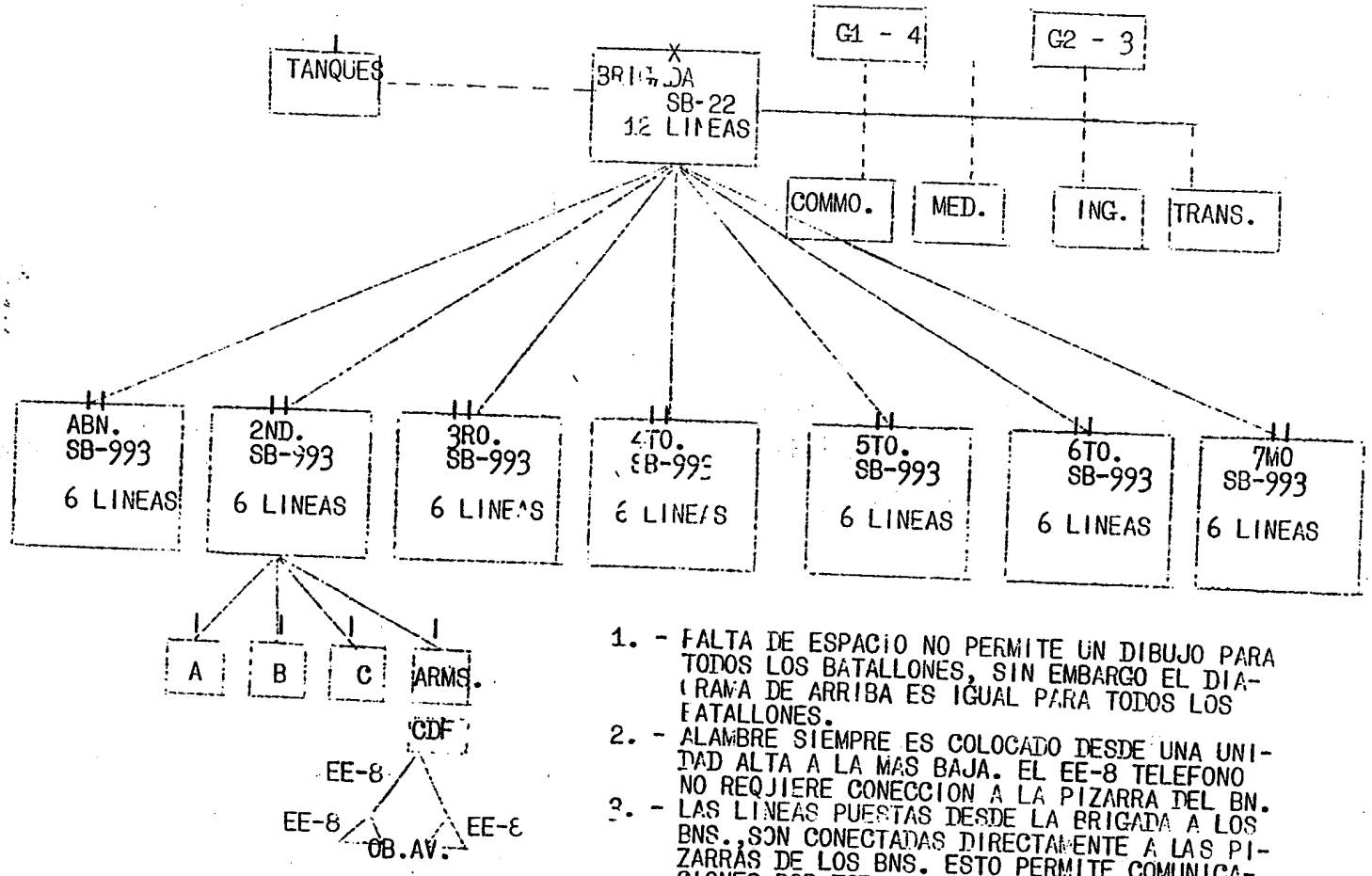
NOTA: COMO SE DEMUESTRA, LOS BATALLONES PUEDEN HACER CONTACTO CON LA CO. DE TANQUES A TRAVES DE LA NET DE MANDO DE LA BRIGADA O DIRECTAMENTE POR LA NET DE MANDO DE LA CO. DE TANQUES CUANDO EL APOYO DE LOS TANQUES ES REQUERIDO.

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - NOMBRES CLAVES HAN SIDO DADOS A LAS PIZARRAS SOLAMENTE. SI UNO DESEA HABLAR CON UNA COMPANIA EN ESPECIAL EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO SE DEBE SEGUIR:
   A. DE SU UNIDAD LLAMAR A LA PIZARRA DE SU BATALLON.
   B. PIDA POR LA PIZARRA DE LA BRIGADA.(ENCERADO)
   C. PIDA A LA PIZARRA DE BRIGADA POR LA PIZARRA DEL BATALLON EN QUESTION. EJEMPLO: (CANTERA)
   D. PIDA A CANTERA POR LA COMPANIA CON QUIEN USTED DESEA HABLAR. EJEMPLO: (CO. B)

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - FALTA DE ESPACIO NO PERMITE UN DIBUJO PARA TODOS LOS BATALLONES, SIN EMBARGO EL DIAGRAMA DE ARRIBA ES IGUAL PARA TODOS LOS BATALLONES.
2. - ALAMBRE SIEMPRE ES COLOCADO DESDE UNA UNIDAD ALTA A LA MAS BAJA. EL EE-8 TELEFONO NO REQUIERE CONECCION A LA PIZARRA DEL BN.
3. - LAS LINEAS PUESTAS DESDE LA BRIGADA A LOS BNS., SON CONECTADAS DIRECTAMENTE A LAS PIZARRAS DE LOS BNS. ESTO PERMITE COMUNICACIONES POR TODA LA BRIGADA A TRAVES DE LA PIZARRA DE LA BRIGADA.

SANTO Y SENA

SANTO	SENA
A: ABOLIR	A. OPRESION
B. ADMIRAR	B. VALOR
C. ROTO	C. CADENA
D. QUEMAR	D. CLARO
E. CASTRAR	E. CASTRO
F. MUERTE	F. TIRANO
G. DESAFIO	G. CORAJE
H. LIBERTAD	H. SIEMPRE
I. COLERICO	I. GENTE
J. ANSIOSO	J. OPRESOR
K. REMOVER	K. MANILLA
L. HORA	L. VENGANZA
M. SEGURO	M. CASA
N. SANGRIENTO	N. TRAIDOR

1.- EL SANTO Y SENA ES NORMALMENTE USADO EN LAS HORAS DE OSCURIDAD. ES UN METODO DE SEGURIDAD QUE PERMITE A CUALQUIERA DESAFIAR UNA PERSONA CUYA IDENTIDAD SEA DESCONOCIDA.

2.- LA PERSONA QUE SE APROXIMA ES PARADA POR EL GUARDIA. EL GUARDIA LE DA EL SANTO. EL INDIVIDUO QUE SE LE DIO EL ALTO DA LA SENA. ENTONCES SE LE PERMITE PASAR.
EJEMPLO:
UN HOMBRE SE APROXIMA AL GUARDIAN. EL GUARDIAN LE DA EL SANTO, (ROSADO) DESPUES DE DECIRLE EL ALTO. EL INDIVIDUO CONTESTA LA SENA. (PANTALONCITOS) ENTONCES EL GUARDIAN DICE, PASE.

3.- EL SANTO Y LA SENA SON ENVIADOS DE LA JEFATURA MAYOR. ESTO ES NORMALMENTE USADO DURANTE LAS HORAS DE LA NOCHE. EL PAPEL EN EL CUAL ESTAN ESCRITAS ESOS SANTOS Y SENAS DEBEN SER QUEMADOS DESPUES DE RECIBIDOS.

LA CLAVE DE SHAKLE

1.- LA CLAVE DE SHAKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:
COORDENADAS GRID
GRUPOS DE FECHA Y HORA
UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)
SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL 0 SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGIDAS A SUERTE SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.
EJEMPLO: LAS COORDENADAS GRID 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS. LA CLAVE DE SHAKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO K Y Q G R A

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIAS.

ALFA --	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO -	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA -	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECHO --	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF -	W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL -	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA -	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIET-	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO -	B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA -	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE --	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBER	H	P	Y	A	O	M	E	D	N	U	14 " "

NOTESE:

A LAS 08.00 HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1:- LA CLAVE DE BREVEDAD JUNTO CON LA CLAVE DE SHAKLE PERMITIRAN A LOS JEFES TRANSMITIR INFORMACION CON MENOS RIESGO.

2:- UNA LISTA DE 25 PALABRAS HA SIDO SELECCIONADA. ESTAN CATALOGADAS EN DOS CATEGORIAS, DE TACTICA Y DE SUMINISTRO. ESTAN AGRUPADAS A CONTINUACION.

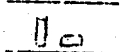
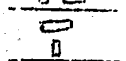
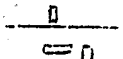
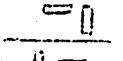
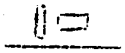
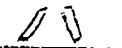
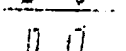
3:- TRES GRUPOS SEPARADOS DE PALABRAS CLAVE HAN SIDO CONFECCIONADOS. CADA CUAL ESTA ENCABEZADO POR UNA PALABRA DELETREADA FONETICAMENTE. CUALQUIERA DE LOS TRES GRUPOS PODRA USARSE O CAMBIARSE SEGUN SEA NECESARIO.

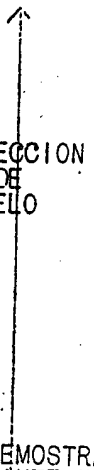
TACTICA	ALFA	BRAVO	CHARLIE
APOYO AEREO	GIGANTE	DESAFIO	BIPEDO
ARTILLERIA	CARLOS	OLIVO	MAZA
ATAQUE	CIEGA	TUBO	SANIDAD
ARMAS AUTOMATICAS	OVALO	INDULTAR	FESTIN
CONTRA ATAQUE	LLEGADA	ZANCADA	INTEGRAL
DEFENDER	DIAGONAL	BISAGRA	LUNA
ENEMIGO	ZARZA	YESO	INDIGNO
CITA CON EL JEFE	VALIDO	SENSACION	TALADRO
MORTEROS	BILLON	MASCAR	CARRONA
PUESTO DE OBSERVACION	PARO	BAMBOLEO	AMPUTAR
OBSTACULOS	RECETA	ULTRAJAR	VIANDAS
PATRULLAS	TORO	ABATIDO	REVERENDO
ARMAS SIN RETROCESO	ENTENDER	VIOLETA	RODILLO
RESERVAS	LAGARTO	VIENTO	COCUYO
TANQUES	RATA	PASADO	ENRREDO
TROPAS	VOLCAN	RUDO	SUSTENTAR
RETIRAR	HIELO	NETO	COTORRA

SUMINISTROS	ALFA	BRAVO	CHARLIE
MUNICIONES	CARTERISTA	HERALDO	CASA
GASOLINA	SOMBRERO	BLANCA	URANIO
GRANADAS	LENTES	RABIOSO	TELAR
MINAS,(ANTIPERSONAL)	FIGURA	NOVILLO	GRABADO
MINAS,(ANTITANQUES)	SABRINA	RUBLO	REVUELTO
ACEITE	PUEBLO	YEGUA	LEPROSO
RADIOS Y BATERIAS	YODO	APAGADO	TENTAR
RACIONES	BOCADILLO	TARUGO	COLA

ZONA DE LANZAMIENTOS - DIURNO

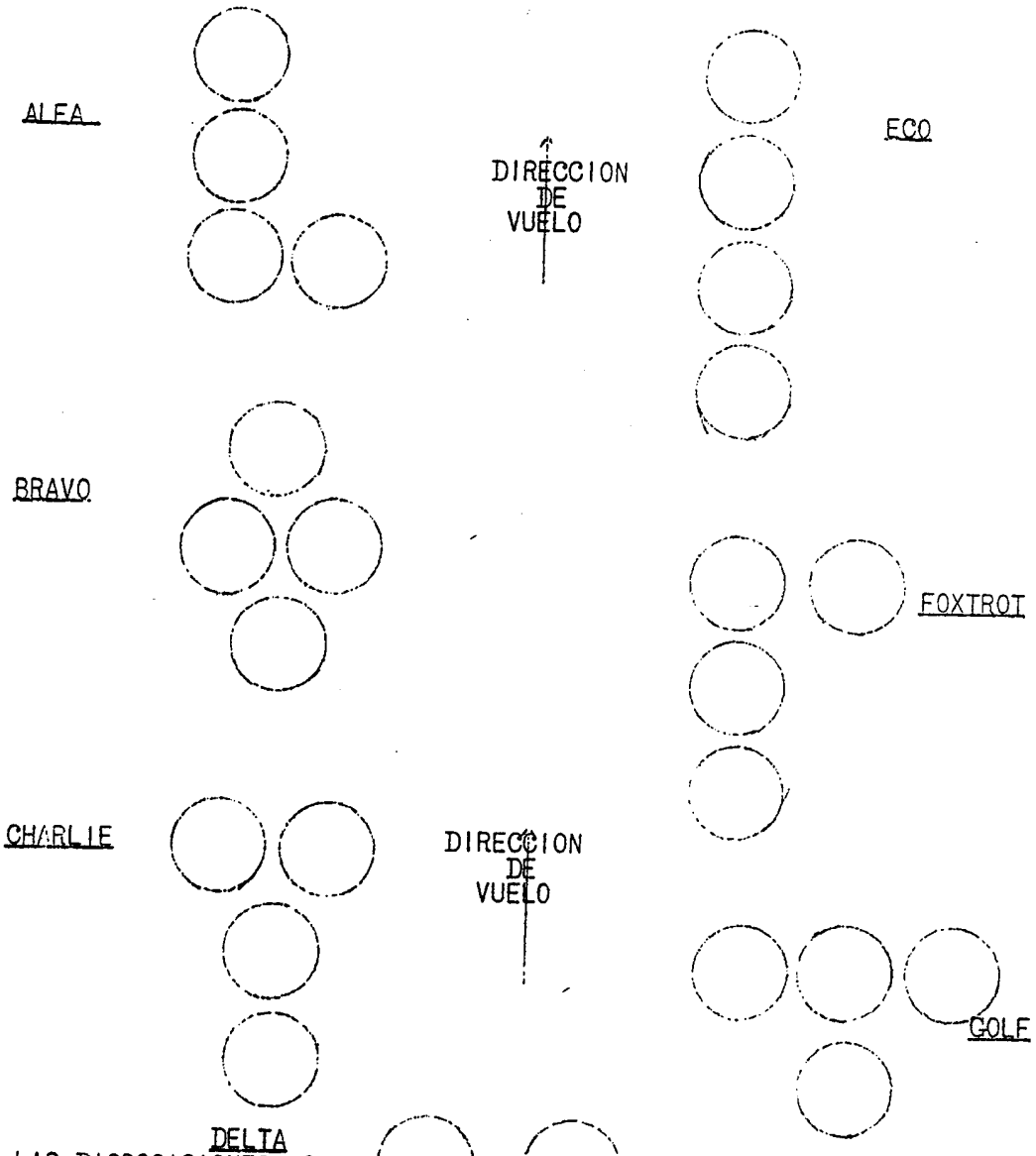
PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	



1. ESTA COLOCACION DE PANELES DEMOSTRADA AQUI PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR LA AVIACION DURANTE EL DIA. TAMBIEN PARA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDA.
2. LA DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE ESTOS PANELES NO DEBEN SER MAYOR DE SEIS PIES O UN METRO. ESTO AYUDARA AL PILOTO A LEER ESTA DISPOSICION.
3. LOS PANELES SERAN COLOCADOS EN EL MEDIO DEL AREA DE LANZAMIENTO. EL PILOTO DEBERA EJECUTAR EL LANZAMIENTO CUANDO LA NARIZ DEL AVION PASE POR ARRIBA DE LA DISPOSICION DEL PANEL.
4. LA DISPOSICION DEL PANEL QUE SE UTILIZARA SERA ENVIADA POR UNA JEFATURA MAYOR. EL PAPEL DONDE ENSEÑA ESAS DISPOSICIONES SE DESTRUIRA QUEMANDOSE DESPUES QUE EL ENVIO SE HAYA CONSUMADO.

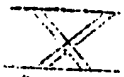
SENALESDE ZONA DE LANZAMIENTOS - NOCTURNAS

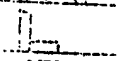


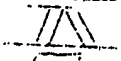
1. LAS DISPOSICIONES AQUI MOSTRADAS SERAN USADAS PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR MEDIO DE LA AVIACION DURANTE LA NOCHE. TAMBIEN PARA LA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDAS.
2. LA DISTANCIA ENTRE LUCES DEBE SER QUINCE METROS. LA RECEPCION SE DEBE COLOCAR EN EL CENTRO DE LA ZONA DE LANZAMIENTOS.
3. UNA LATA DE UN GALON LLENADA HASTA LA MITAD CON TIERRA O ARENA ES MEJOR PARA LAS LUCES. ECHELE UNA PINTA DE GASOLINA EN LA TIERRA. ENCIENDA TODAS LAS LUCES CUANDO SE APROXIME EL AVION.
4. UN SEGUNDO METODO DE ILUMINACION ES CON EL USO DE LINTERNAS. CADA HOMBRE APUNTA SU LINTERNA DIRECTAMENTE AL AVION SEGUN ESTE SE APROXIMA.

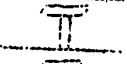
PANEL DE SENALES

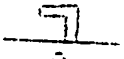
PRIMERA SEMANA- TODOS PANELES ROJOS

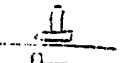
ALFA 

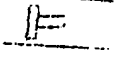
BRAVO 

CHARLIE 

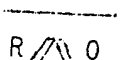
DELTA 

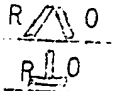
ECO 

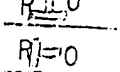
FOXTROT 

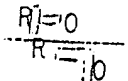
GOLF 

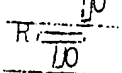
TERCERA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO.

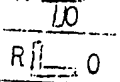
ALFA 

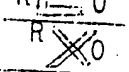
BRAVO 

CHARLIE 

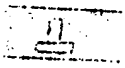
DELTA 

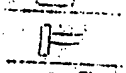
ECO 

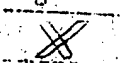
FOXTROT 

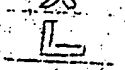
GOLF 

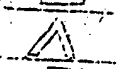
SEGUNDA SEMANA- PANELES TODOS ANARANJADOS

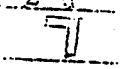
ALFA 

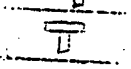
BRAVO 

CHARLIE 

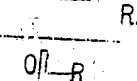
DELTA 

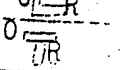
ECO 

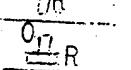
FOXTROT 

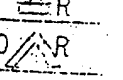
GOLF 

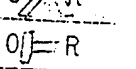
CUARTA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO

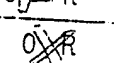
ALFA 

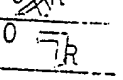
BRAVO 

CHARLIE 

DELTA 

ECO 

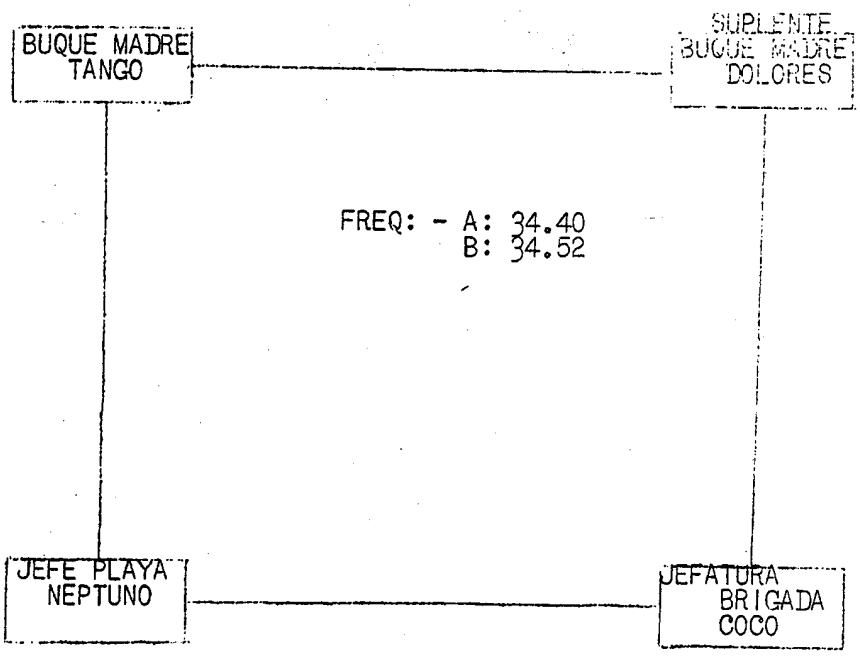
FOXTROT 

GOLF 

1. LA CLAVE DEL PANEL SE USA PARA LA IDENTIFICACION DE UNIDADES EN OPERACIONES TACTICAS.
2. LAS LETRAS R Y O DESIGNAN QUE PANEL SERA MOSTRADO EN ESE COLOR EJEMPLO: - ROJO O ORANGE (ANARANJADO)
3. LA CLAVE DEL PANEL DIARIO SE MANDARA DE LA JEFATURA MAYOR. LA CLAVE SE PONDRA EN EJECUCION UN PERIODO DE 24 HORAS, NORMALMENTE DE LAS 0800 A LAS 0800 DIARIAMENTE. CADA UNIDAD QUEMARA EL PAPEL EN EL CUAL SE USO LA CLAVE ANTERIOR CORRESPONDIENTE.

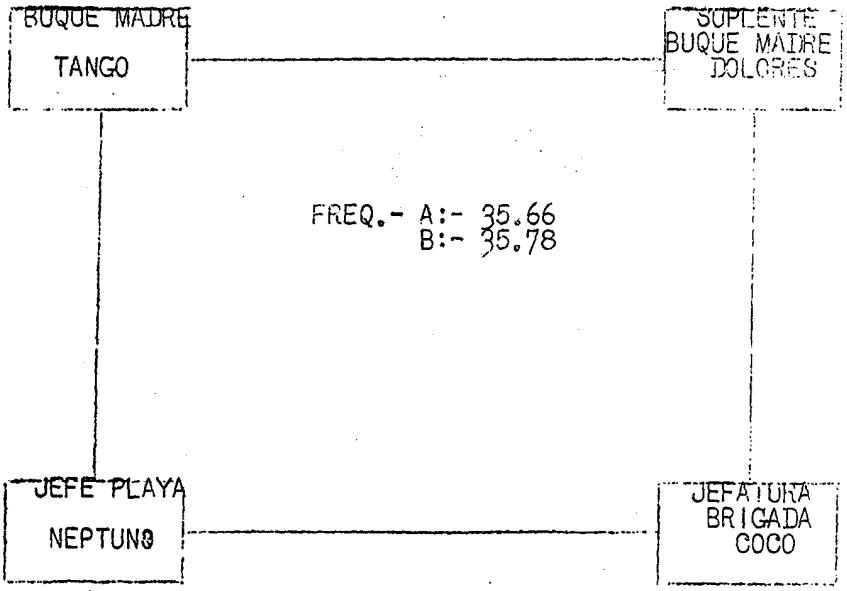
NET DE MANDO DE BARCO A TIERRA

(T.P.J. ROJO)



NET ADMINISTRATIVA

(T.P.L.: NOCHE Y BLANCO)

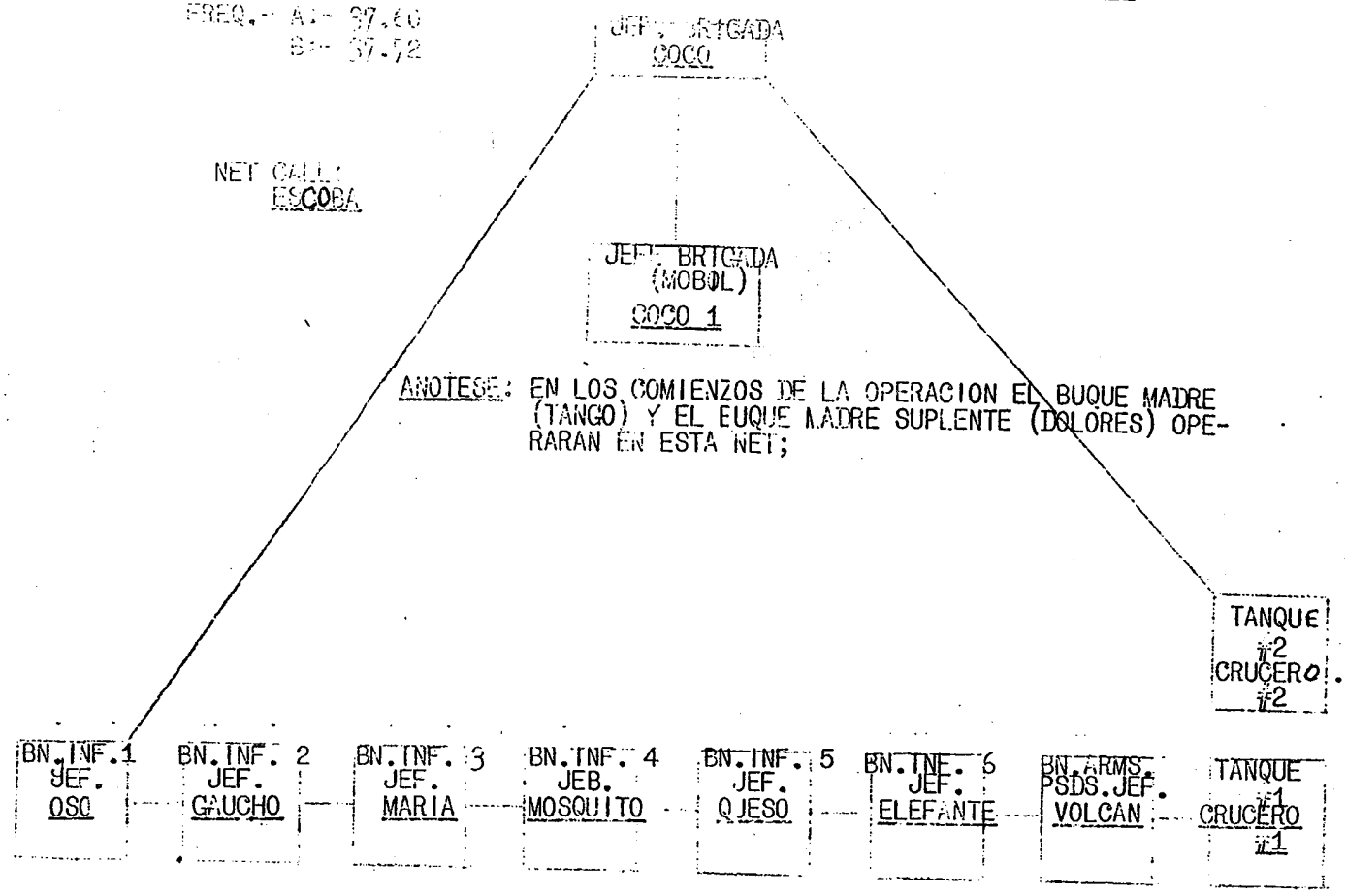


NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.- A:- 37.60
B:- 37.72

NET CALL:
ESCOBA



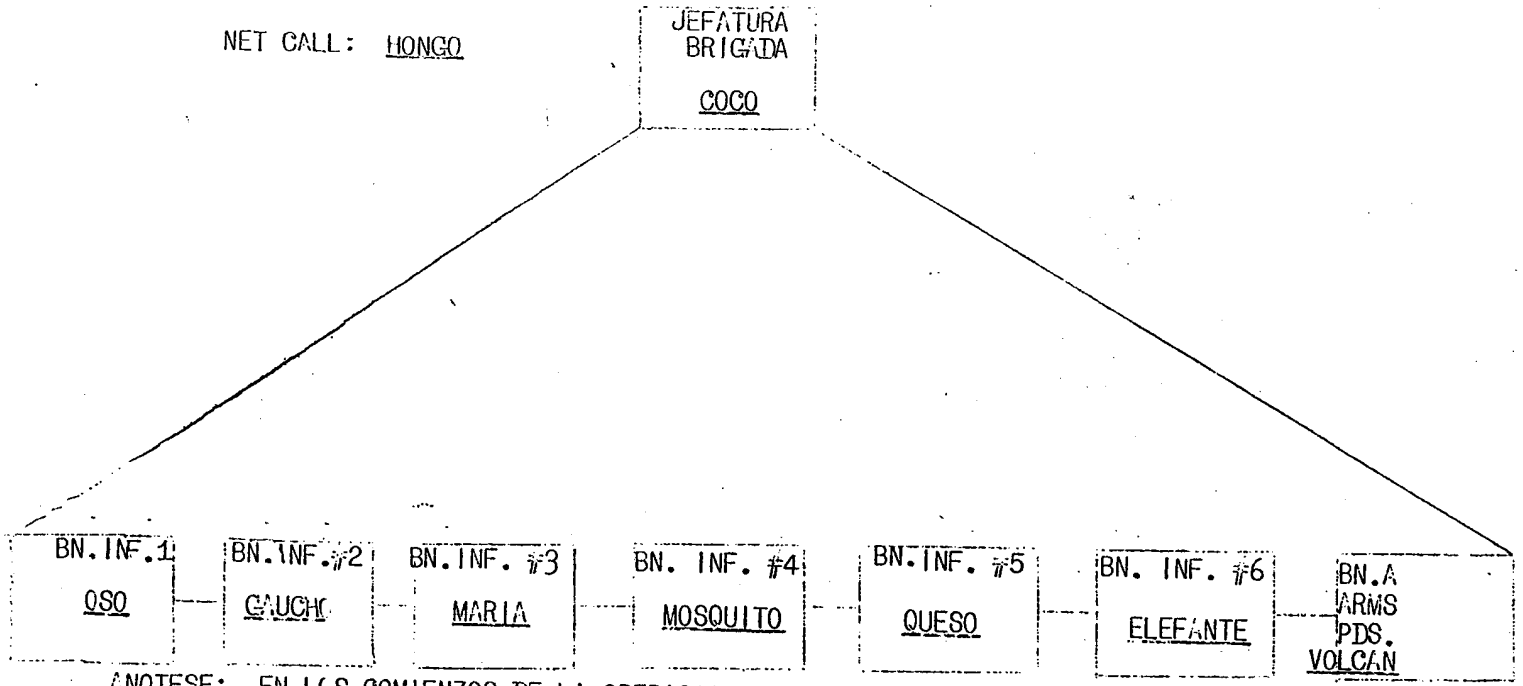
ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET ADMINISTRATIVA DE BRIGADA

FREQ:- A:- 39.70
B: -39.82

T.P.L.- VERDE Y BLANCO

NET CALL: HONGO

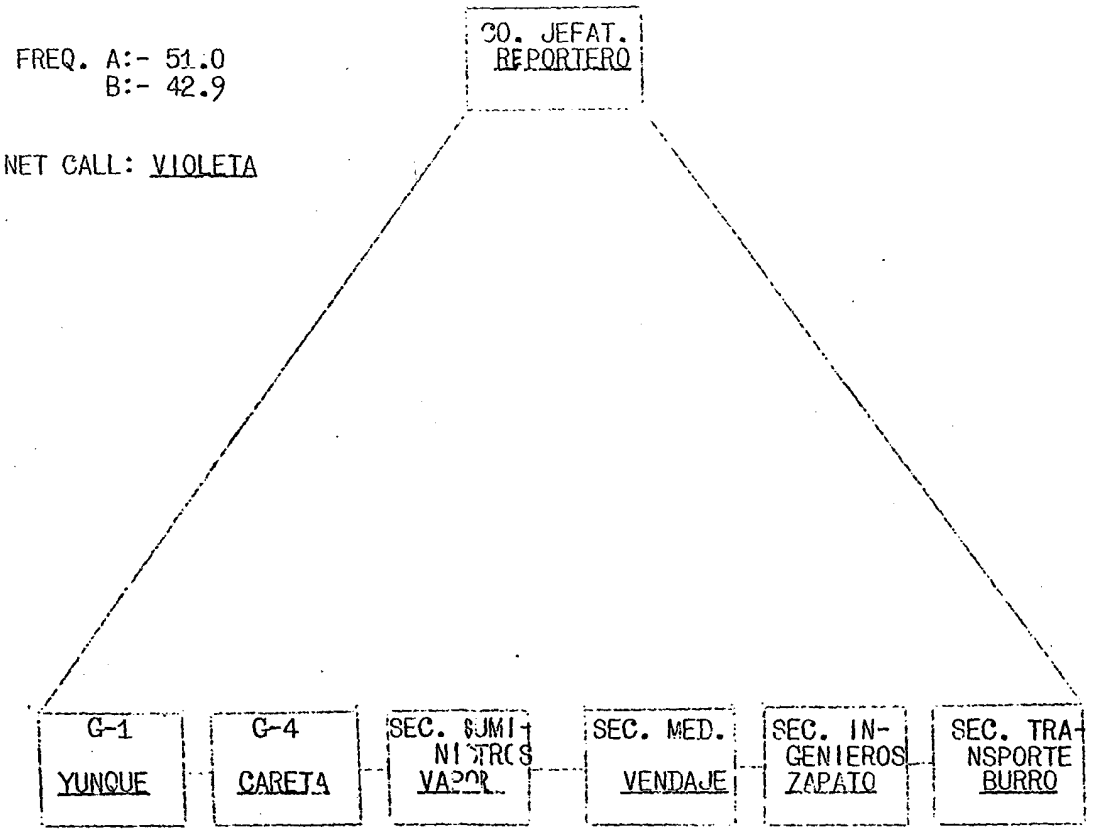


ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION, EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL SUPLENTE BUQUE MADRE (DOLORES) TRABAJARAN EN ESTA NET.

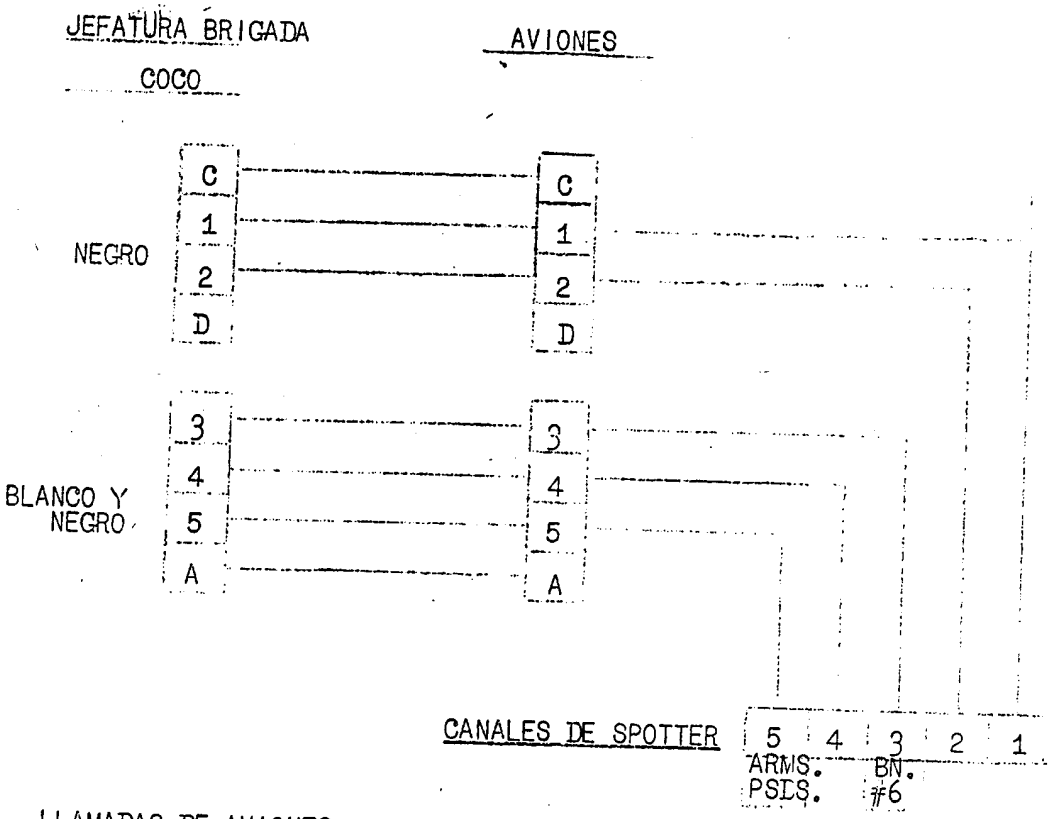
NET ALMINISTRATIVA DE LA COMPANIA
DE JEFATURA

FREQ. A:- 51.0
B:- 42.9

NET CALL: VIOLETA



NET AERO-TERRESTRE (SPUTTER)



LLAMADAS DE AVIONES

CHICO - - - 1 0 2
LINDA - - - 1 0 2
INDIO - - - " " "
PUMA - - - " " "
LOBO - - - " " "
GORILA - - " " "
PALOMA - - " " "
PANTERA- - - 1 " 2

LLAMADAS DE SPOTTER

BN. DE INF. #1 - - TORO 1
BN. DE INF. #2 - - TORO 2
" " #3 - - TORO 3
" " #4 - - TORO 4
" " #5 - - TORO 5
" " #6 - - TORO 6
BN. ARMS. PSDS. - TORO 7

ANOTESE:-

AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

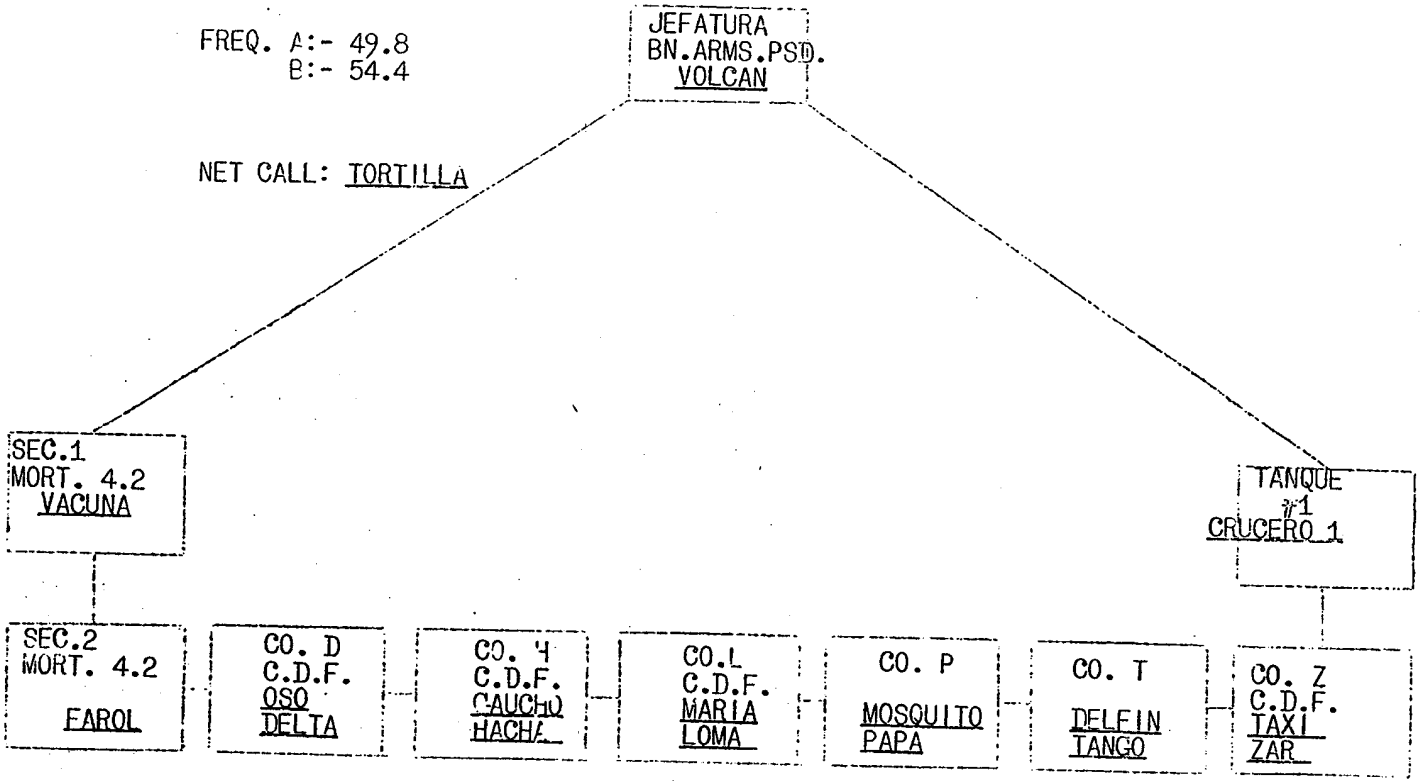
EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

NET DEL CENTRO DIRECTOR DE FUEGO DE LA COMPANIA
DE ARMAS PESADAS.

FREQ. A:- 49.8
B:- 54.4

NET CALL: TORTILLA



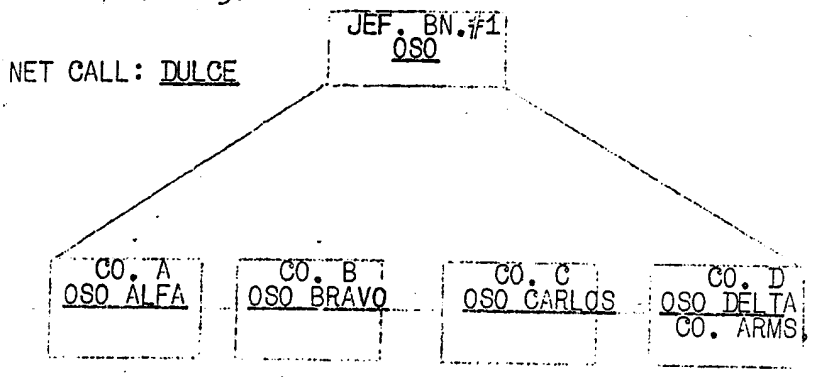
NOTESE: LA COMPANIA DE TANQUES ENTRARA EN ESTA NET CUANDO LOS TANQUES SE UTILICEN COMO AFTILLERIA.

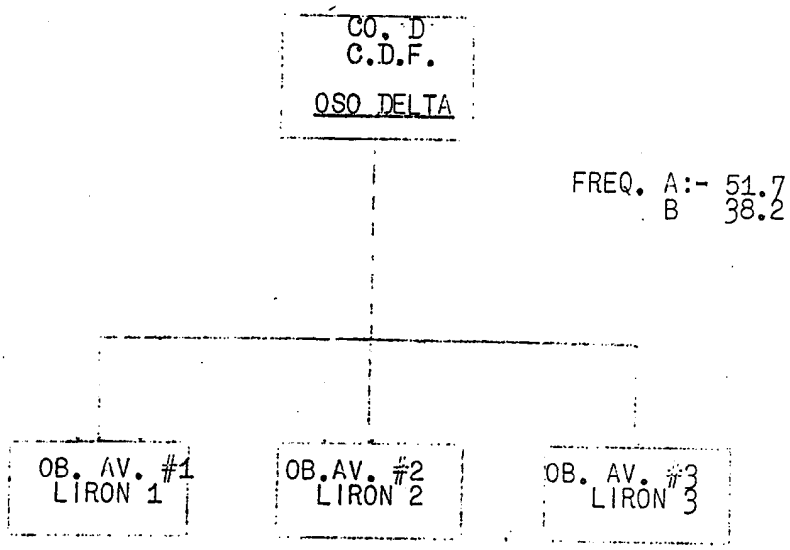
NET DE MANDO Y DE C.D.F. DEL BN. INF. #1.

(PRC.-10)

FREQ. A:- 42.1
B:- 53.2

NET CALL: DULCE



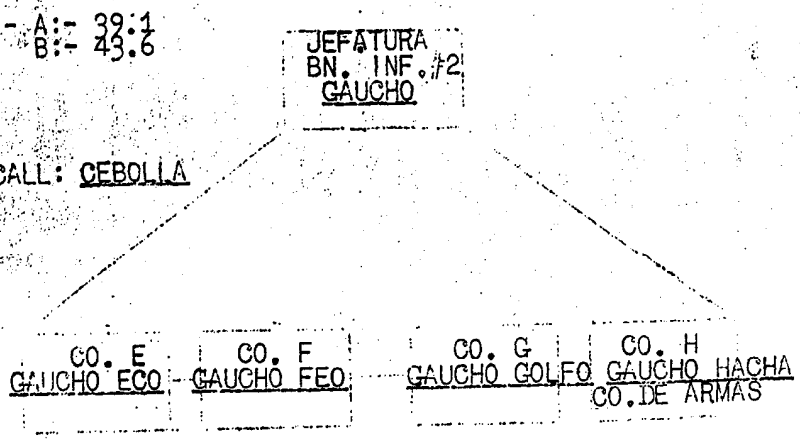


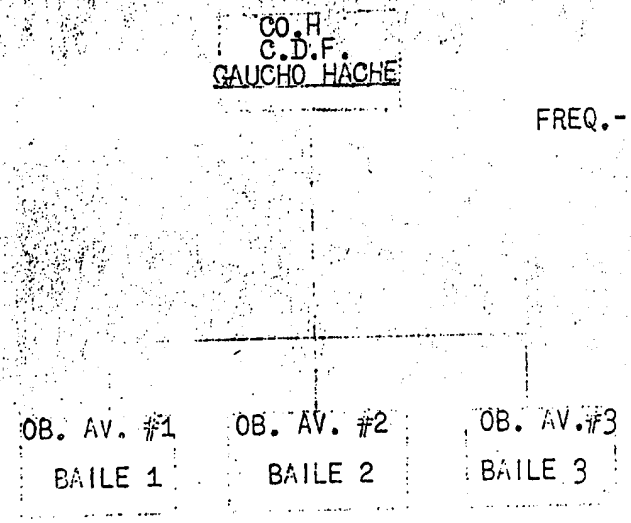
FREQ. A:- 51.7
B 38.2

NET DE MANDO Y C.D.F. DE BN. INF. #2

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 39.1
B:- 43.6





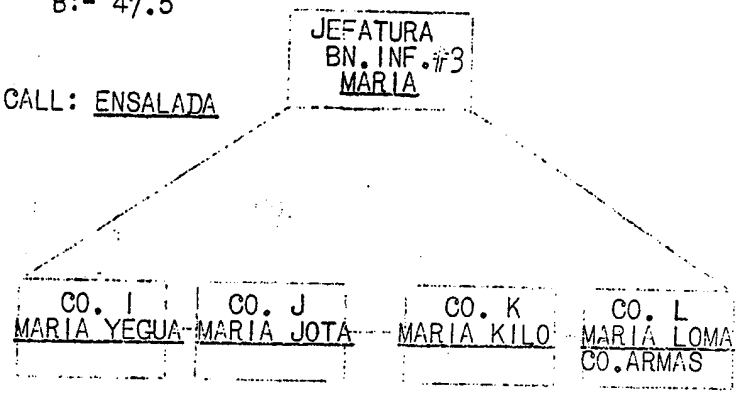
FREQ.- A:- 40.8
B:- 51.3

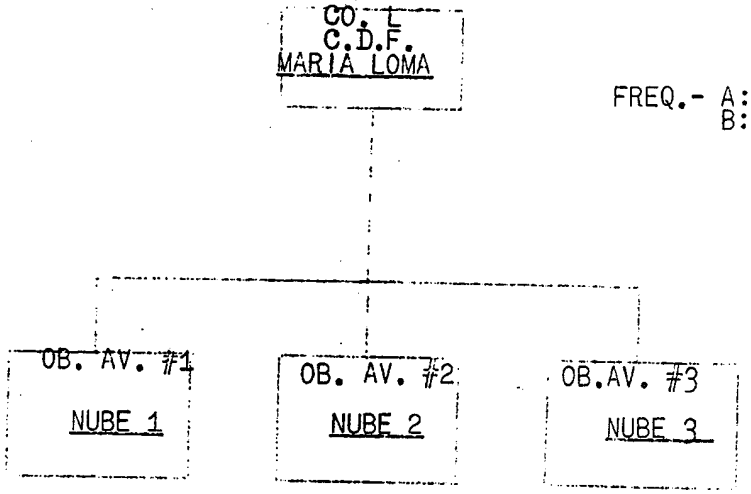
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #3.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 52:3
B:- 47.5

NET CALL: ENSALADA



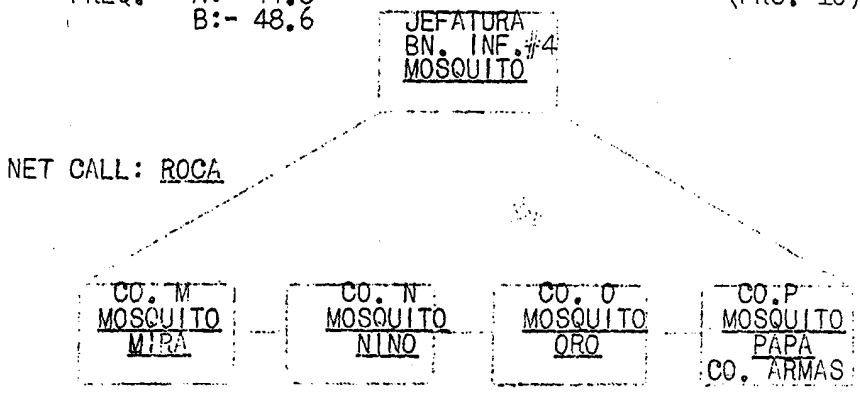


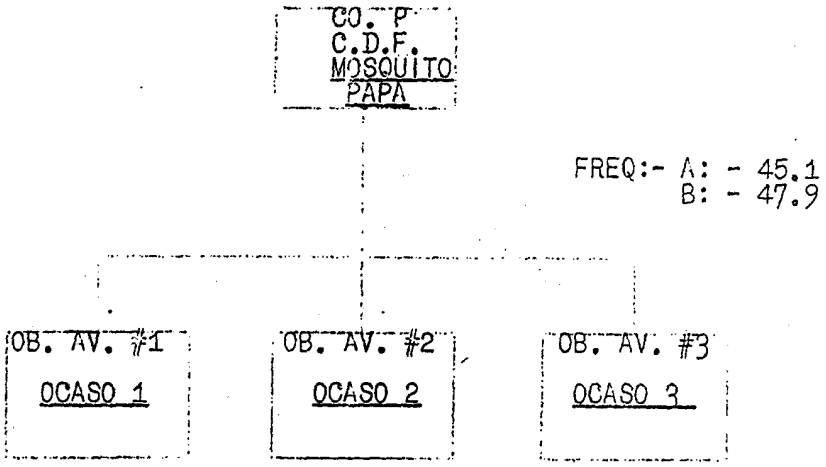
FREQ.- A:- 40.1
B:- 46.7

NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #4

FREQ. - A:- 44.8
B:- 48.6

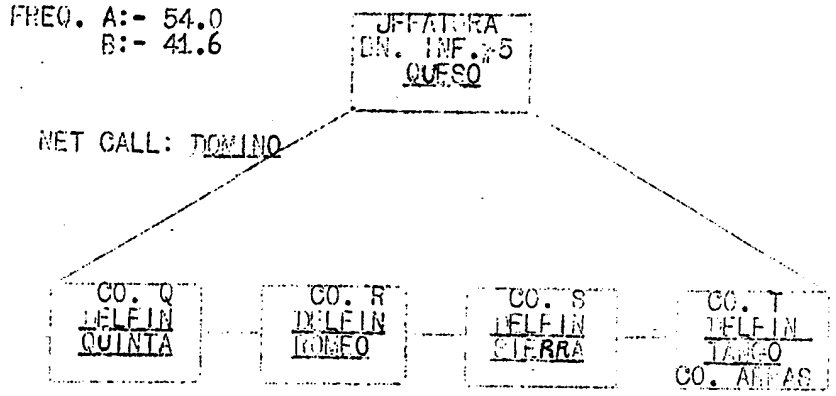
(PRC.-10)

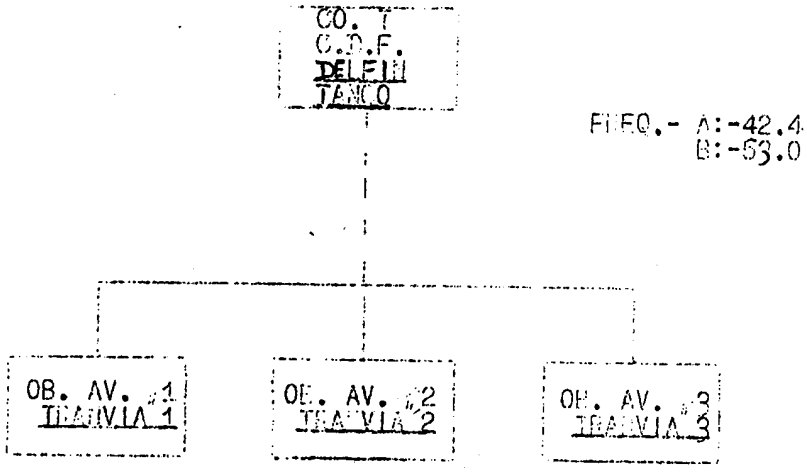




NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 5.

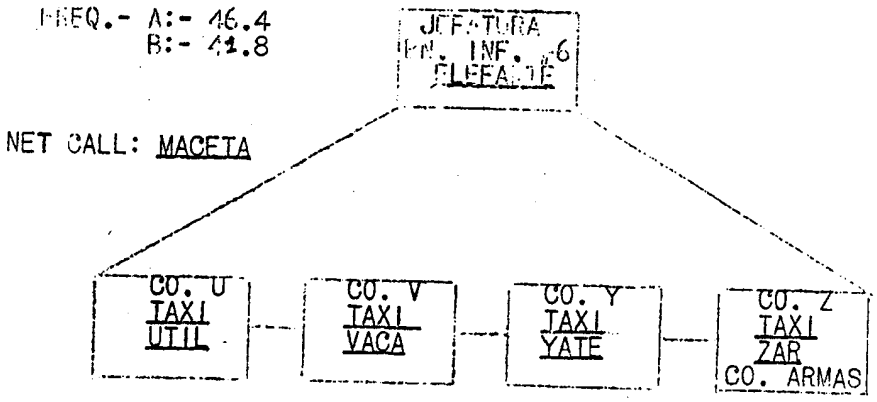
(PRC.- 10)

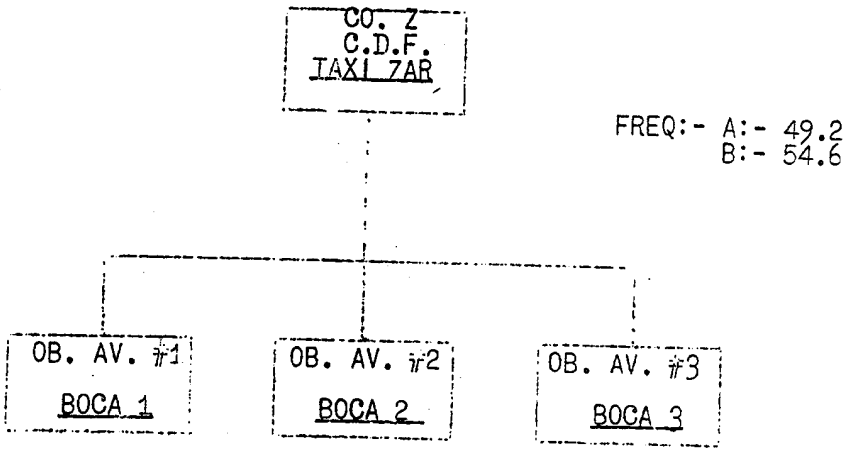




NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. - 6.

(PRC.-10)

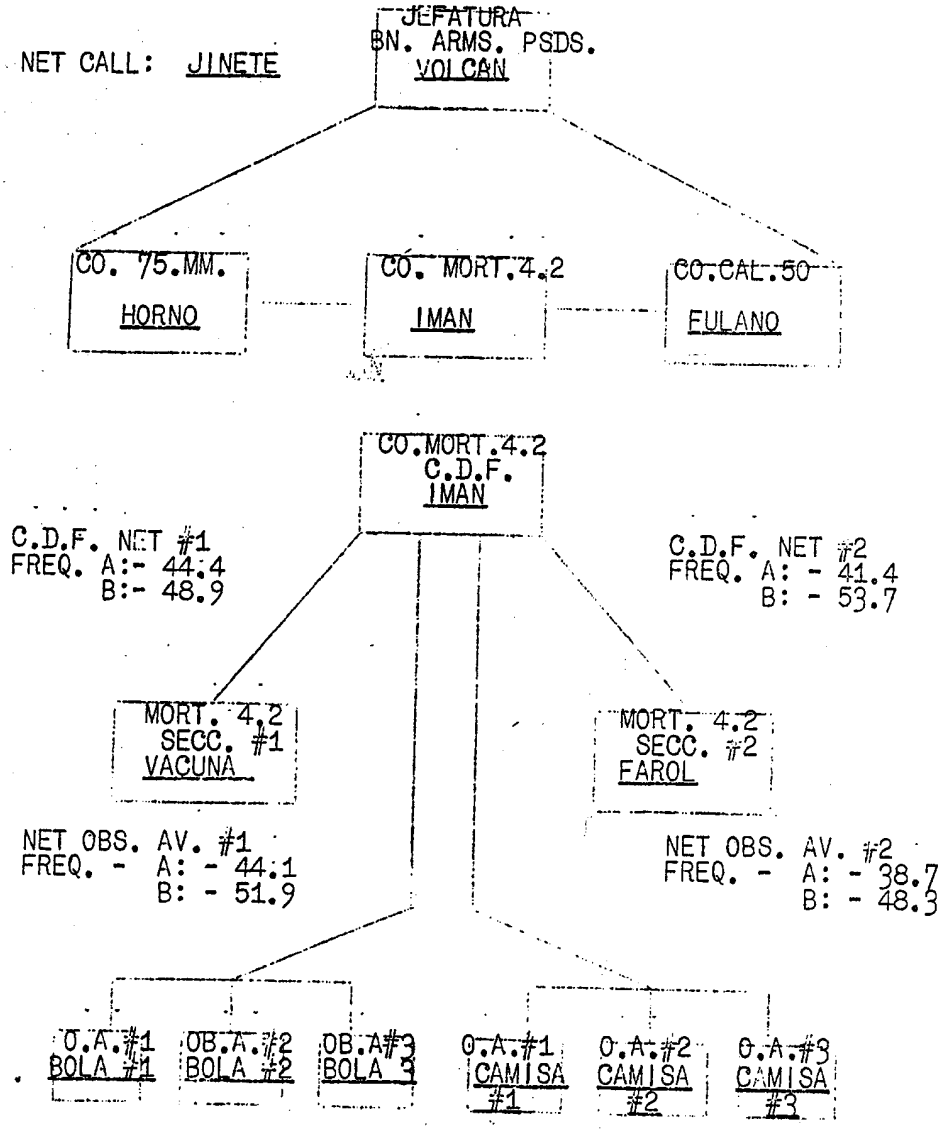




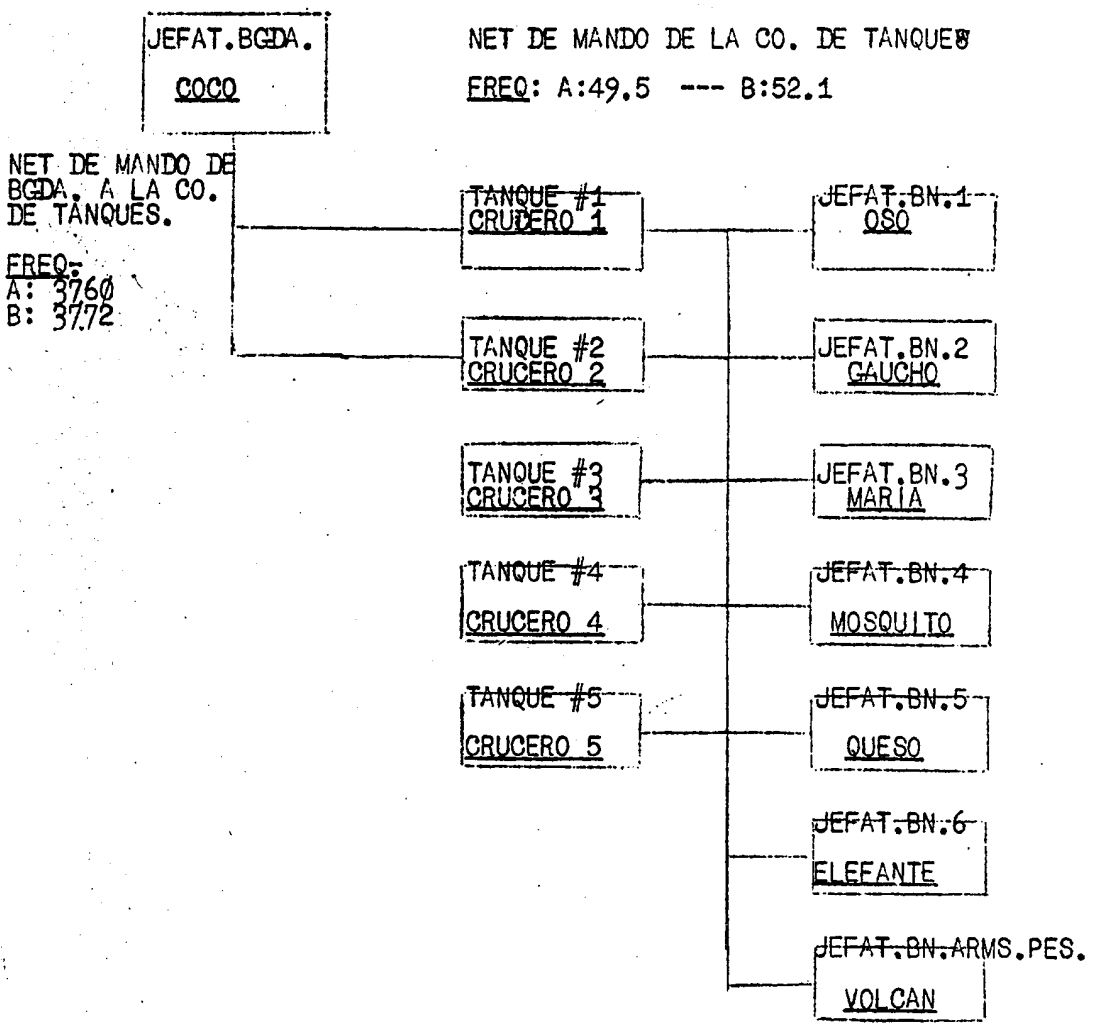
NET DE MANDO DEL BATALLON DE ARMAS PESADAS

FREQ. A:- 39.5
B:- 52.5

(PRC.-10)



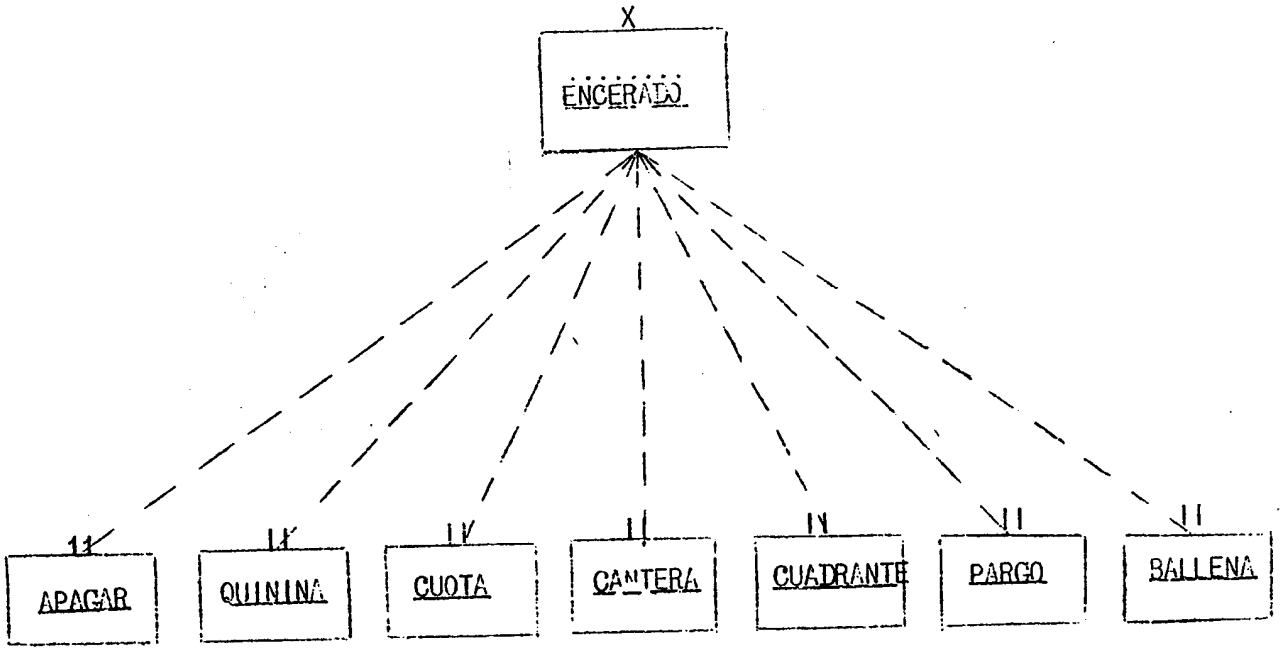
NET DE RADIO DE LA CO. DE TANQUES Y HQS. DE BATALLONES



NOTA: COMO SE DEMUESTRA, LOS BATALLONES PUEDEN HACER CONTACTO CON LA CO. DE TANQUES A TRAVES DE LA NET DE MANDO DE LA BRIGADA O DIRECTAMENTE POR LA NET DE MANDO DE LA CO. DE TANQUES CUANDO EL APOYO DE LOS TANQUES ES REQUERIDO.

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA

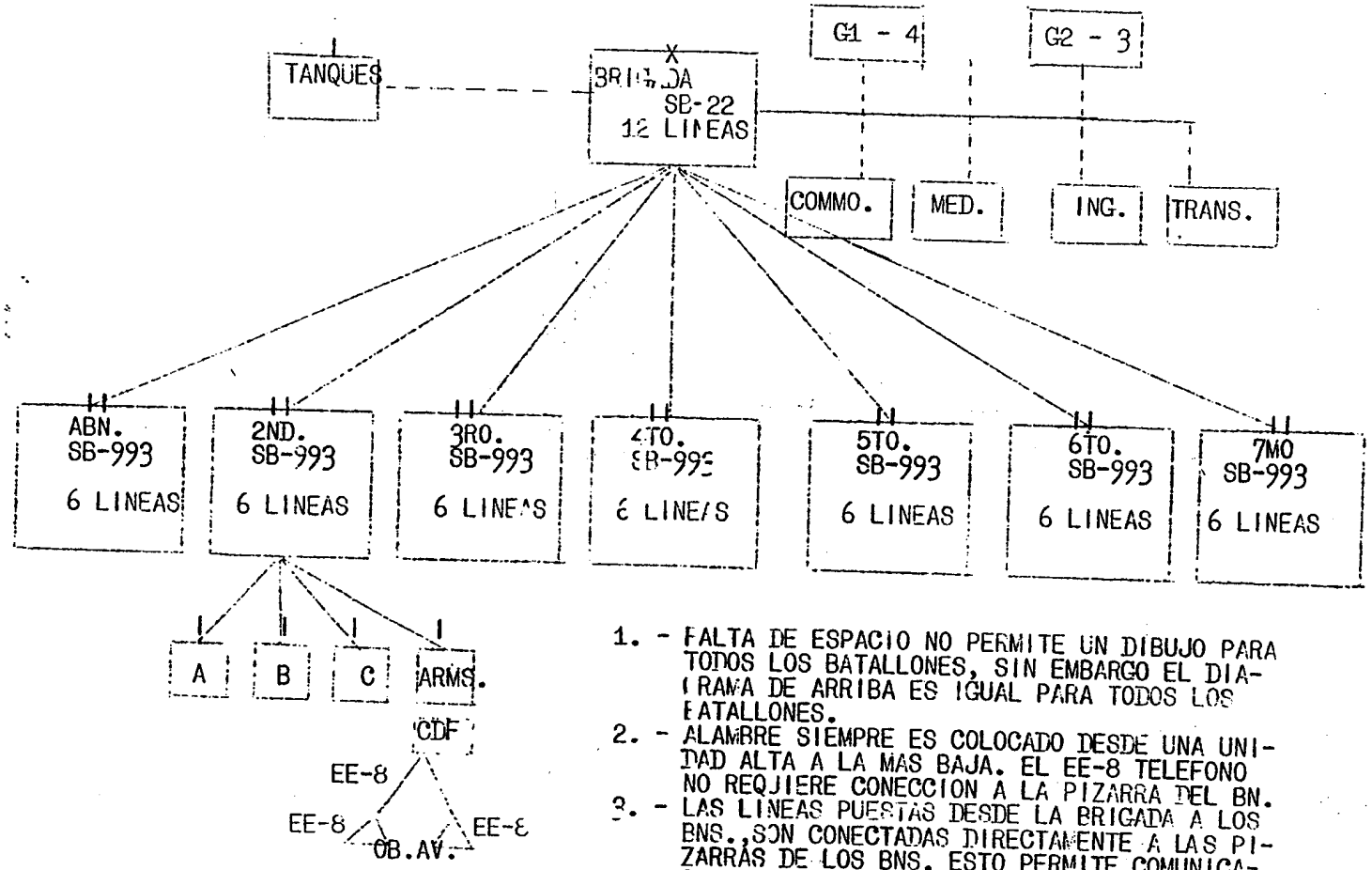
LLAMADAS



1. - NOMBRES CLAVES HAN SIDO DADOS A LAS PIZARRAS SOLAMENTE. SI UNO DESEA HABLAR CON UNA COMPANIA EN ESPECIAL EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO SE DEBE SEGUIR:

A. DE SU UNIDAD LLAMAR A LA PIZARRA DE SU BATALLON.
B. PIDA POR LA PIZARRA DE LA BRIGADA.(ENCERADO)
C. PIDA A LA PIZARRA DE BRIGADA POR LA PIZARRA DEL BATALLON EN QUESTION.
   EJEMPLO: (CANTERA)
D. PIDA A CANTERA POR LA COMPANIA CON QUIEN USTED DESEA HABLAR.
   EJEMPLO: (CO. B)

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - FALTA DE ESPACIO NO PERMITE UN DIBUJO PARA TODOS LOS BATALLONES, SIN EMBARGO EL DIAGRAMA DE ARRIBA ES IGUAL PARA TODOS LOS BATALLONES.
2. - ALAMBRE SIEMPRE ES COLOCADO DESDE UNA UNIDAD ALTA A LA MAS BAJA. EL EE-8 TELEFONO NO REQUIERE CONECCION A LA PIZARRA DEL BN.
3. - LAS LINEAS PUESTAS DESDE LA BRIGADA A LOS BNS., SON CONECTADAS DIRECTAMENTE A LAS PIZARRAS DE LOS BNS. ESTO PERMITE COMUNICACIONES POR TODA LA BRIGADA A TRAVES DE LA PIZARRA DE LA BRIGADA.

G-4

SANTO Y SENA

SANTO	SENA
A: ABOLIR	A. OPRESION
B. ADMIRAR	B. VALOR
C. ROTO	C. CADENA
D. QUEMAR	D. CLARO
E. CASTRAR	E. CASTRO
F. MUERTE	F. TIRANO
G. DESAFIO	G. CORAJE
H. LIBERTAD	H. SIEMPRE
I. COLERICO	I. GENTE
J. ANSIOSO	J. OPRESOR
K. REMOVER	K. MANILLA
L. HORA	L. VENGANZA
M. SEGURO	M. CASA
N. SANGRIENTO	N. TRAIDOR

1.- EL SANTO Y SENA ES NORMALMENTE USADO EN LAS HORAS DE OSCURIDAD. ES UN METODO DE SEGURIDAD QUE PERMITE A CUALQUIERA DESAFIAR UNA PERSONA CUYA IDENTIDAD SEA DESCONOCIDA.

2.- LA PERSONA QUE SE APROXIMA ES PARADA POR EL GUARDIA. EL GUARDIA LE DA EL SANTO. EL INDIVIDUO QUE SE LE DIO EL ALTO DA LA SENA. ENTONCES SE LE PERMITE PASAR.
EJEMPLO:
UN HOMBRE SE APROXIMA AL GUARDIAN. EL GUARDIAN LE DA EL SANTO, (ROSADO) DESPUES DE DECIRLE EL ALTO. EL INDIVIDUO CONTESTA LA SENA. (PANTALONCITOS) ENTONCES EL GUARDIAN DICE, PASE.

3.- EL SANTO Y LA SENA SON ENVIADOS DE LA JEFATURA MAYOR. ESTO ES NORMALMENTE USADO DURANTE LAS HORAS DE LA NOCHE. EL PAPEL EN EL CUAL ESTAN ESCRITAS ESOS SANTOS Y SENAS DEBEN SER QUEMADOS DESPUES DE RECIBIDOS.

LA CLAVE DE SHAKLE

1.- LA CLAVE DE SHAKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:
COORDENADAS GRID
GRUPOS DE FECHA Y HORA
UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)
SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL 0 SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGIDAS A SUERTE SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.
EJEMPLO: LAS COORDENADAS GRID 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS.
LA CLAVE DE SHAKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO K Y Q G R A

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIAS.

ALFA --	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO -	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA -	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECHO --	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF -	W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL -	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA -	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIET-	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO -	B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA -	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE --	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBER	H	P	Y	A	O	M	E	D	N	U	14 " "

NOTESE:
A LAS 08.00 HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1:- LA CLAVE DE BREVEDAD JUNTO CON LA CLAVE DE SHAKLE PERMITIRAN A LOS JEFES TRANSMITIR INFORMACION CON MENOS RIESGO.

2:- UNA LISTA DE 25 PALABRAS HA SIDO SELECCIONADA. ESTAN CATALOGADAS EN DOS CATEGORIAS, DE TACTICA Y DE SUMINISTRO. ESTAN AGRUPADAS A CONTINUACION.

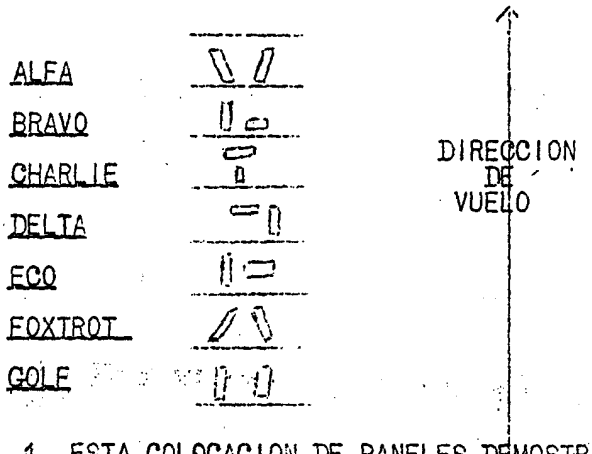
3:- TRES GRUPOS SEPARADOS DE PALABRAS CLAVE HAN SIDO CONFECCIONADOS. CADA CUAL ESTA ENCABEZADO POR UNA PALABRA DELETREADA FONETICAMENTE. CUALQUIERA DE LOS TRES GRUPOS PODRA USARSE O CAMBIARSE SEGUN SEA NECESARIO.

TACTICA	ALFA	BRAVO	CHARLIE
APOYO AEREO	GIGANTE	DESAFIO	BIPEDO
ARTILLERIA	CARLOS	OLIVO	MAZA
ATAQUE	CIEGA	TUBO	SANIDAD
ARMAS AUTOMATICAS	OVALO	INDULTAR	FESTIN
CONTRA ATAQUE	LLEGADA	ZANCADA	INTEGRAL
DEFENDER	DIAGONAL	BISAGRA	LUNA
ENEMIGO	ZARZA	YESO	INDIGNO
CITA CON EL JEFE	VALIDO	SENSACION	TALADRO
MORTEROS	BILLON	MASCAR	CARRONA
PUESTO DE OBSERVACION	PARO	BAMBOLEO	AMPUTAR
OBSTACULOS	RECETA	ULTRAJAR	VIANDAS
PATRULLAS	TORO	ABATIDO	REVERENDO
ARMAS SIN RETROCESO	ENTENDER	VIOLETA	RODILLO
RESERVAS	LAGARTO	VIENTO	COCUYO
TANQUES	RATA	PASADO	ENRREDO
TROPAS	VOLCAN	RUDO	SUSTENTAR
RETIRAR	HIELO	NETO	COTORRA

SUMINISTROS	ALFA	BRAVO	CHARLIE
MUNICIONES	CARTERISTA	HERALDO	CASA
GASOLINA	SOMBRERO	BLANCA	URANIO
GRANADAS	LENTES	RABIOSO	TELAR
MINAS,(ANTIPERSONAL)	FIGURA	NOVILLO	GRABADO
MINAS,(ANTITANQUES)	SABRINA	RUBLO	REVUELTO
ACEITE	PUEBLO	YEGUA	LEPROSO
RADIOS Y BATERIAS	YODO	APAGADO	TENTAR
RACIONES	BOCADILLO	TARUGO	COLA

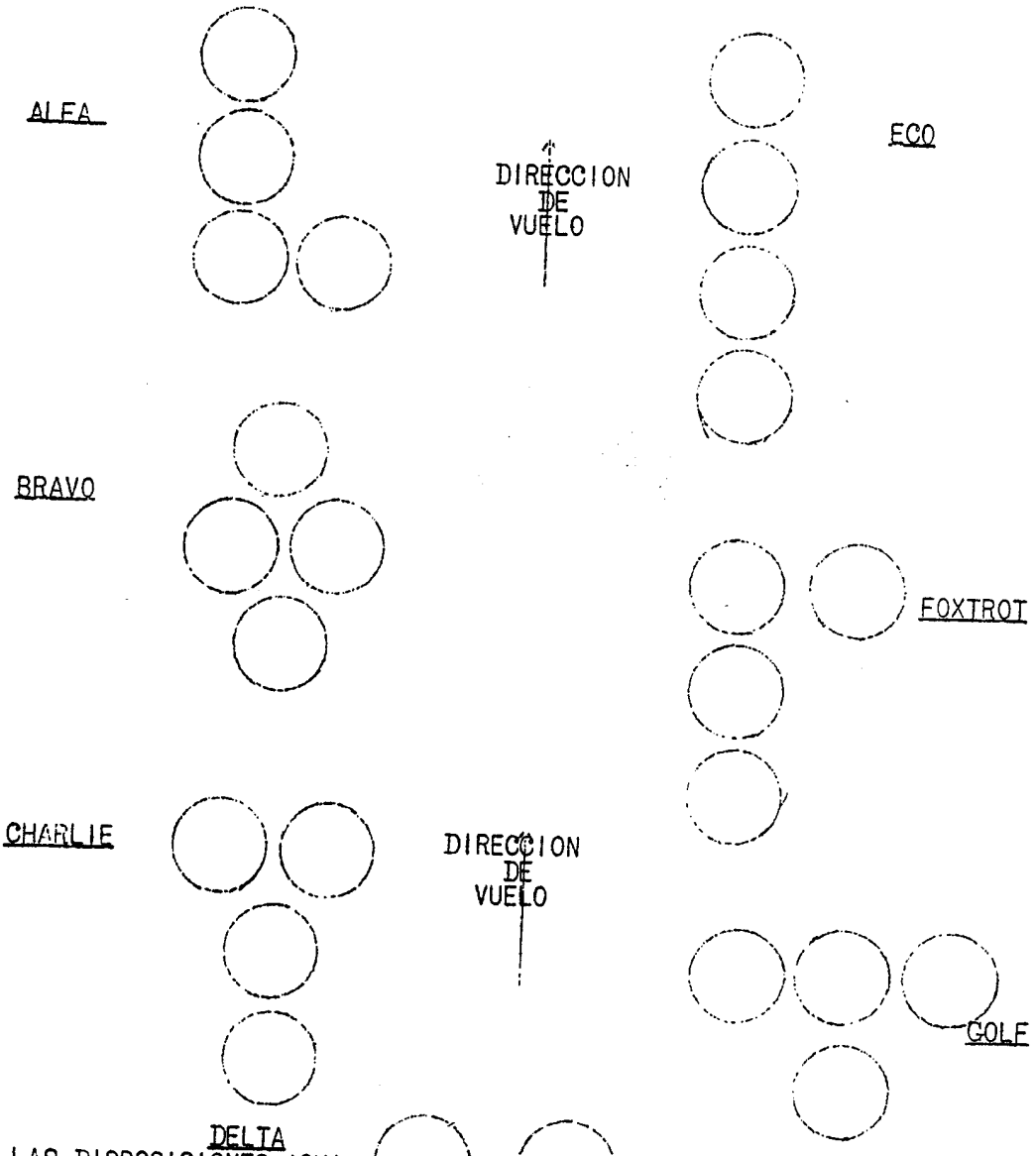
ZONA DE LANZAMIENTOS - DIURNO

PANELES TODOS ANARANJADOS



1. ESTA COLOCACION DE PANELES DEMOSTRADA AQUI PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR LA AVIACION DURANTE EL DIA. TAMBIEN PARA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDA.
2. LA DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE ESTOS PANELES NO DEBEN SER MAYOR DE SEIS PIES O UN METRO. ESTO AYUDARA AL PILOTO A LFER ESTA DISPOSICION.
3. LOS PANELES SERAN COLOCADOS EN EL MEDIO DEL AREA DE CANZAMIENTO. EL PILOTO DEBERA EJECUTAR EL LANZAMIENTO CUANDO LA NARIZ DEL AVION PASE POR ARRIBA DE LA DISPOSICION DEL PANEL.
4. LA DISPOSICION DEL PANEL QUE SE UTILIZARA SERA ENVIADA POR UNA JEFATURA MAYOR. EL PAPEL DONDE ENSEÑA ESAS DISPOSICIONES SE DESTRUIRA QUEMANDOSE DESPUES QUE EL ENVIO SE HAYA CONSUMADO.

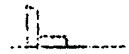
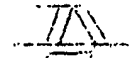
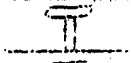
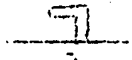
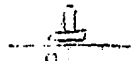
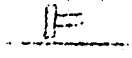
SENALESDE ZONA DE LANZAMIENTOS - NOCTURNAS



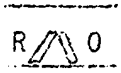
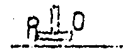
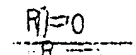
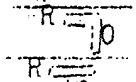
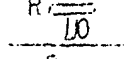
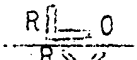
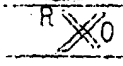
1. LAS DISPOSICIONES AQUI MOSTRADAS SERAN USADAS PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR MEDIO DE LA AVIACION DURANTE LA NOCHE. TAMBIEN PARA LA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDAS.
2. LA DISTANCIA ENTRE LUCES DEBE SER QUINCE METROS. LA RECEPCION SE DEBE COLOCAR EN EL CENTRO DE LA ZONA DE LANZAMIENTOS.
3. UNA LATA DE UN GALON LLENADA HASTA LA MITAD CON TIERRA O ARENA ES MEJOR PARA LAS LUCES. ECHELE UNA PINTA DE GASOLINA EN LA TIERRA. ENCIENDA TODAS LAS LUCES CUANDO SE APROXIME EL AVION.
4. UN SEGUNDO METODO DE I-LUMINACION ES CON EL USO DE LINTERNAS. CADA HOMBRE APUNTA SU LINTERNA DIRECTAMENTE AL AVION SEGUN ESTE SE APROXIMA.

PANEL DE SEÑALES

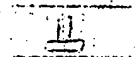
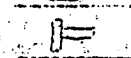
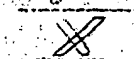
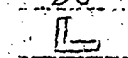
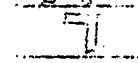
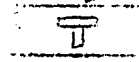
PRIMERA SEMANA- TODOS PANELES ROJOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

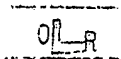
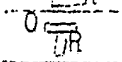
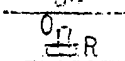
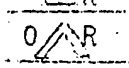
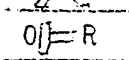
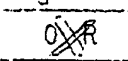
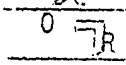
TERCERA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO.

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

SEGUNDA SEMANA- PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

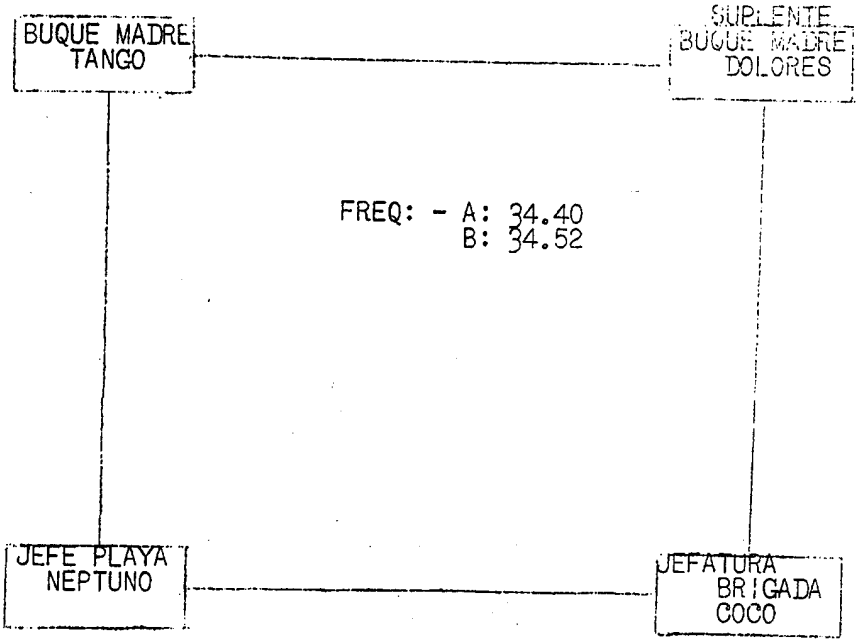
CUARTA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

1. LA CLAVE DEL PANEL SE USA PARA LA IDENTIFICACION DE UNIDADES EN OPERACIONES TACTICAS.
2. LAS LETRAS R Y O DESIGNAN QUE PANEL SERA MOSTRADO EN ESE COLOR EJEMPLO: - ROJO O ORANGE (ANARANJADO)
3. LA CLAVE DEL PANEL DIARIO SE MANDARA DE LA JEFATURA MAYOR. LA CLAVE SE PONDRA EN EJECUCION UN PERIODO DE 24 HORAS, NORMALMENTE DE LAS 0800 A LAS 0800 DIARIAMENTE. CADA UNIDAD QUEMARA EL PAPEL EN EL CUAL SE USO LA CLAVE ANTERIOR CORRESPONDIENTE.

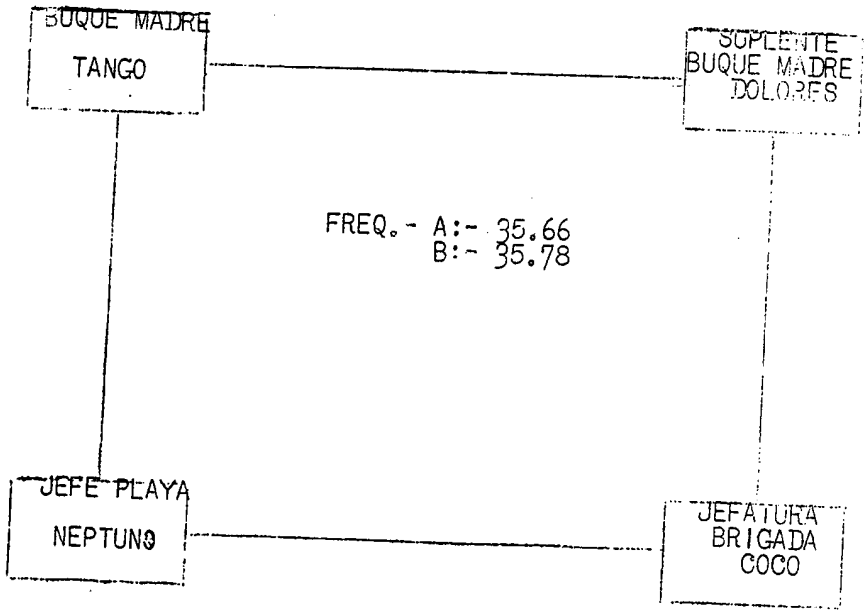
NET DE MANDO DE BARCO A TIERRA

(T.P.I. ROJO)



NET ADMINISTRATIVA

(T.P.L.: ROJO Y BLANCO)

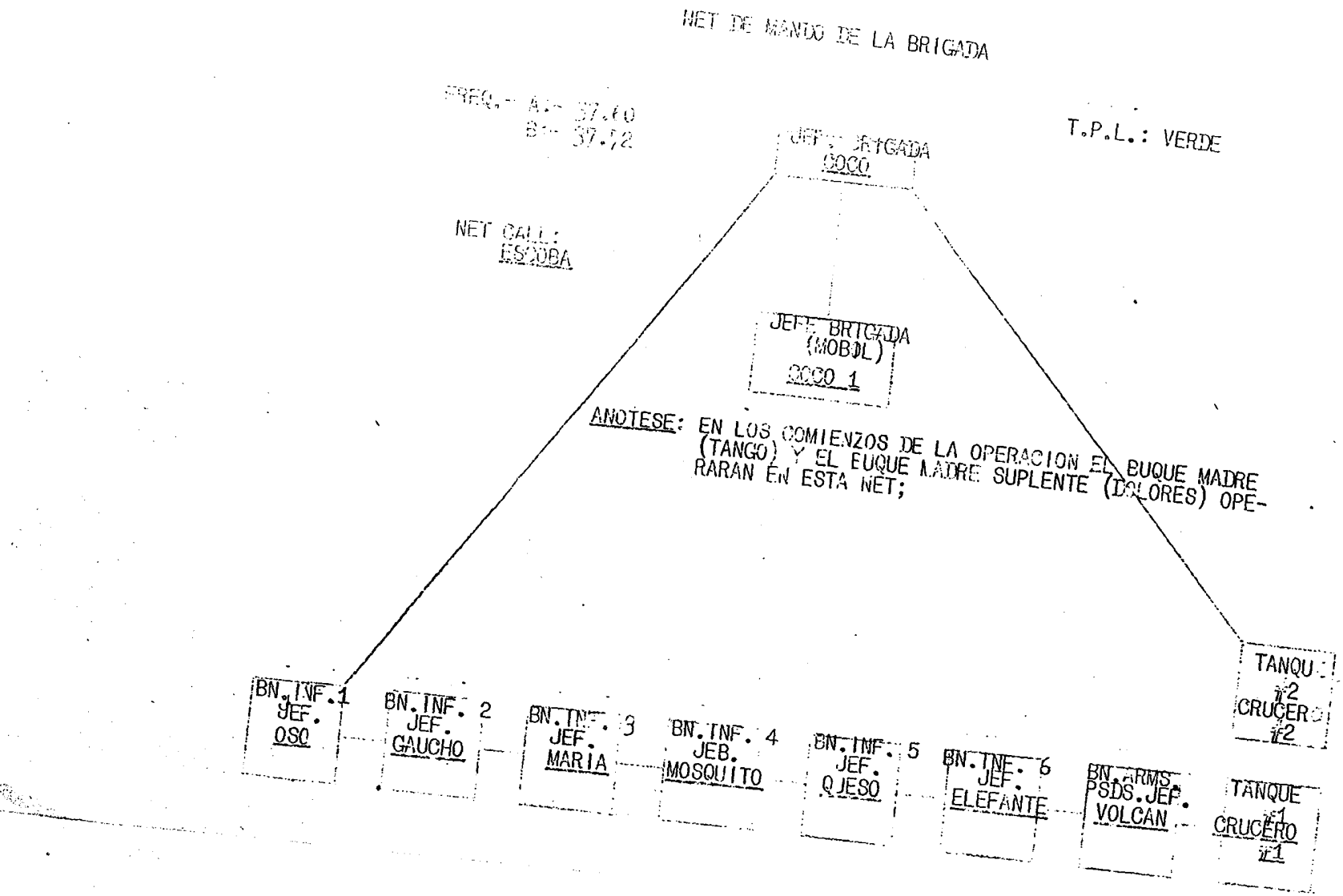


NET DE MANDO DE LA BRIGADA

FREQ.: A:- 37.60
B:- 37.72

T.P.L.: VERDE

NET CALL:
ESCOBA



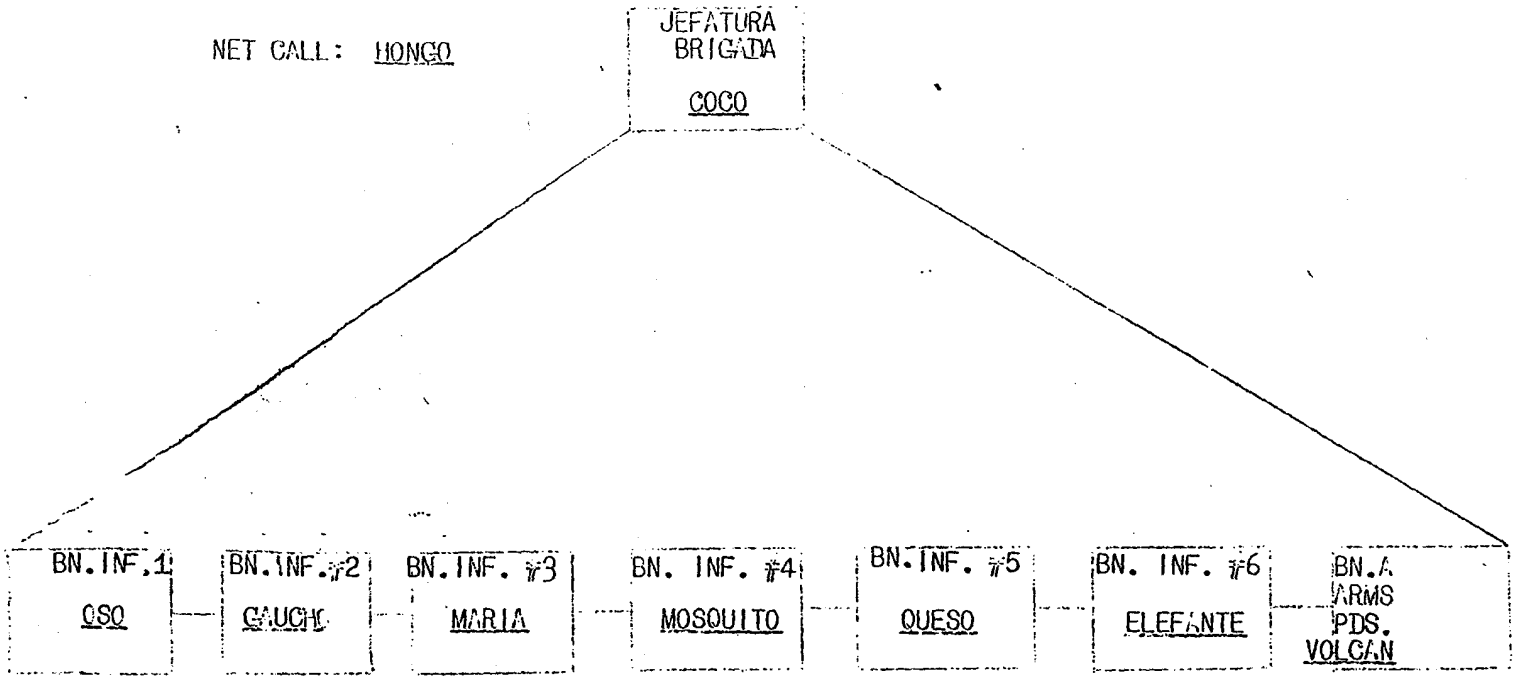
ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET ADMINISTRATIVA DE BRIGADA

FREQ:- A:- 39.70
B: -39.82

T.P.L.- VERDE Y BLANCO

NET CALL: HONGO

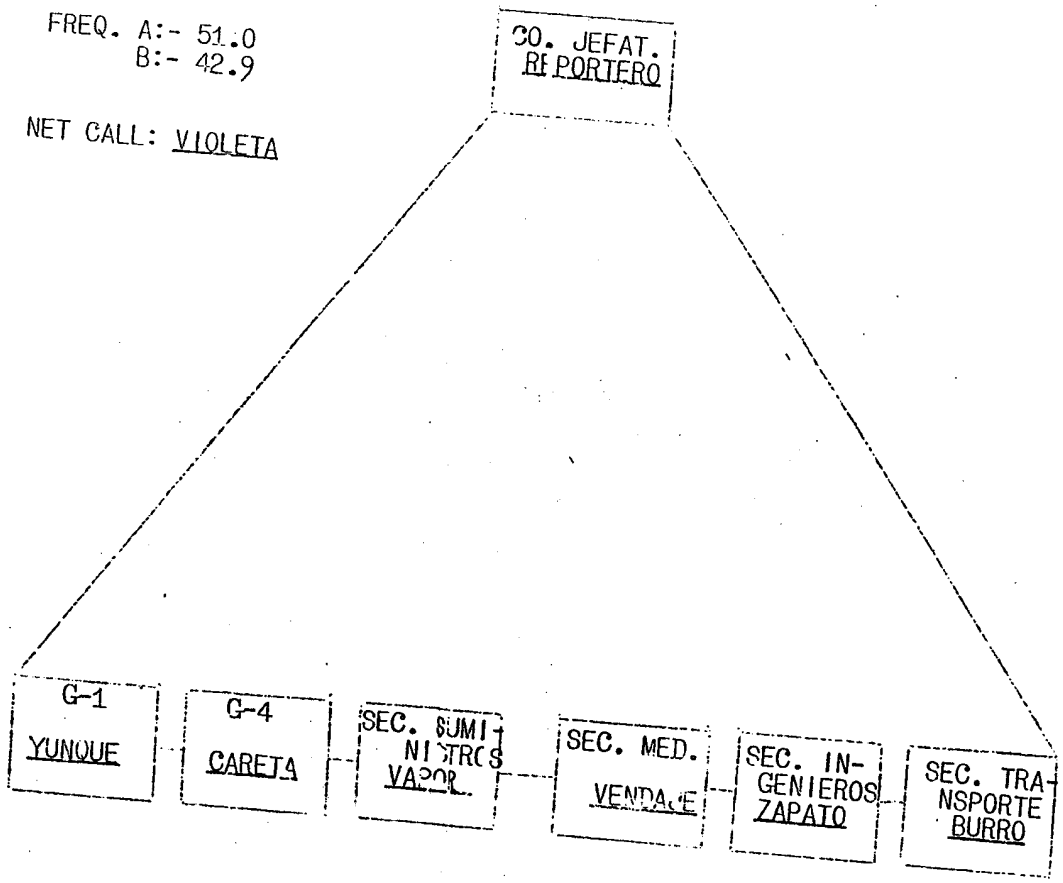


ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION, EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL SUPLENTE BUQUE MADRE (DOLORES) TRABAJARAN EN ESTA NET.

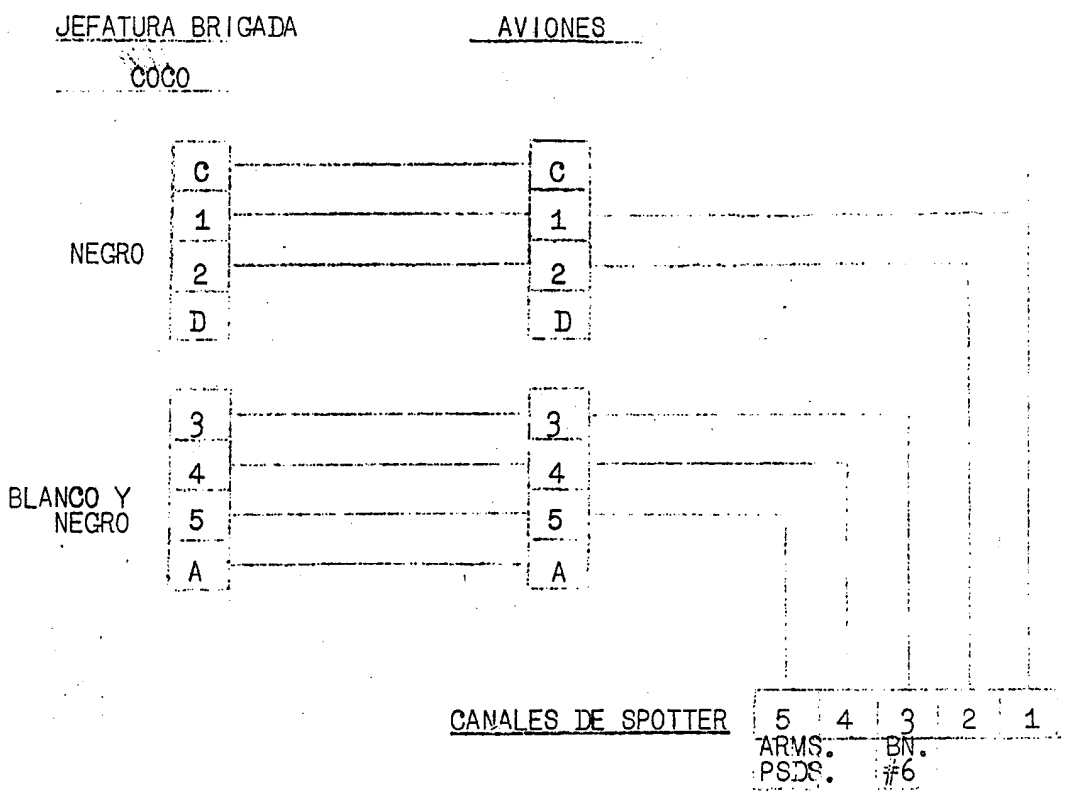
NET ADMINISTRATIVA DE LA COMPANIA
DE JEFATURA

FREQ. A:- 51.0
B:- 42.9

NET CALL: VIOLETA



NET AERO-TERRESTRE (SPOTTER)



LLAMADAS DE AVIONES

CHICO - - - 1 0 2
LINDA - - - 1 0 2
INDIO - - - " " "
PUMA - - - " " "
LOBO - - - " " "
GORILA - - " " "
PALOMA - - " " "
PANTERA- - - 1 " 2

LLAMADAS DE SPOTTER

BN. DE INF. #1 - - TORO 1
BN. DE INF. #2 - - TORO 2
" " #3 - - TORO 3
" " #4 - - TORO 4
" " #5 - - TORO 5
" " #6 - - TORO 6
BN. ARMS. PSDS. - TORO 7

ANOTESE:-

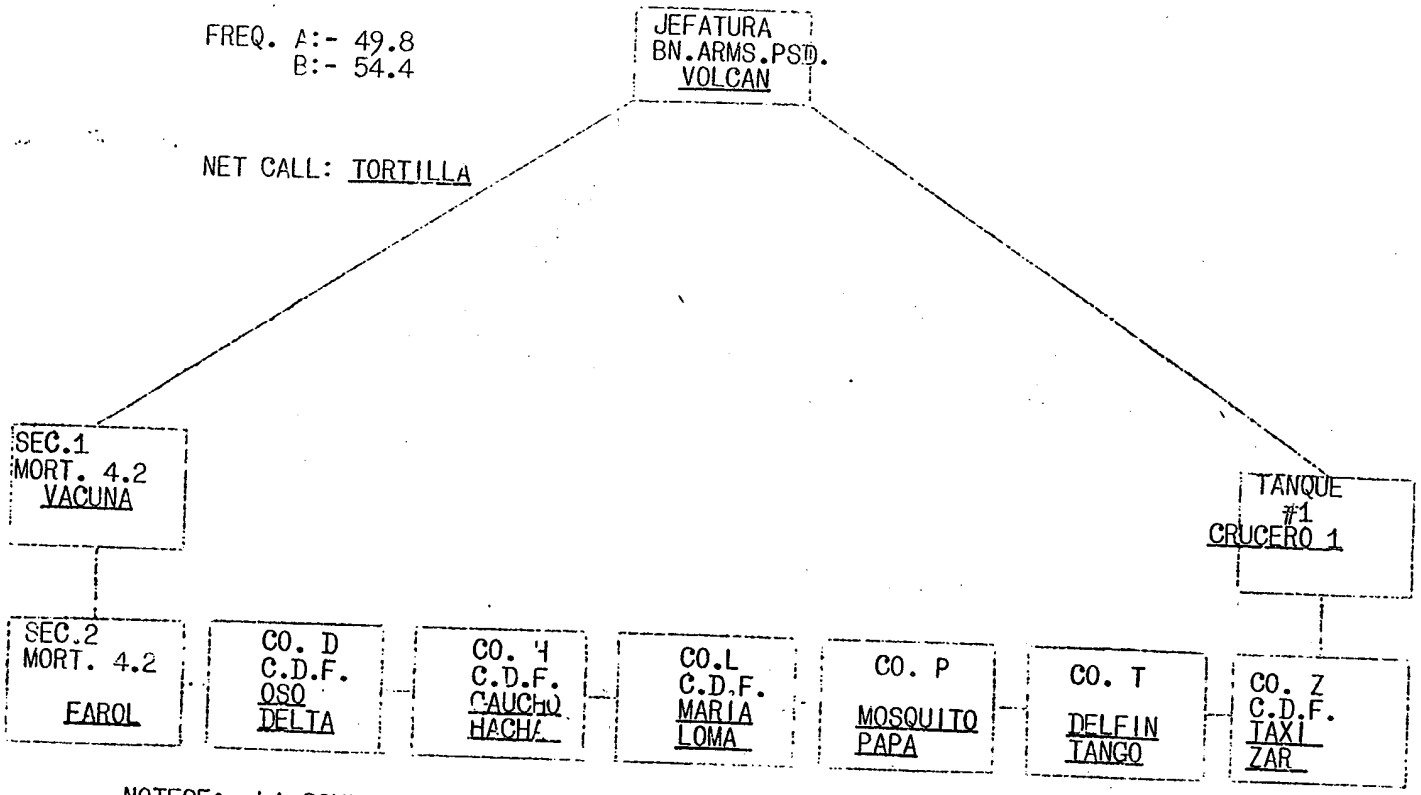
AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

NET DEL CENTRO DIRECTOR DE FUEGO DE LA COMPANIA
DE ARMAS PESADAS.

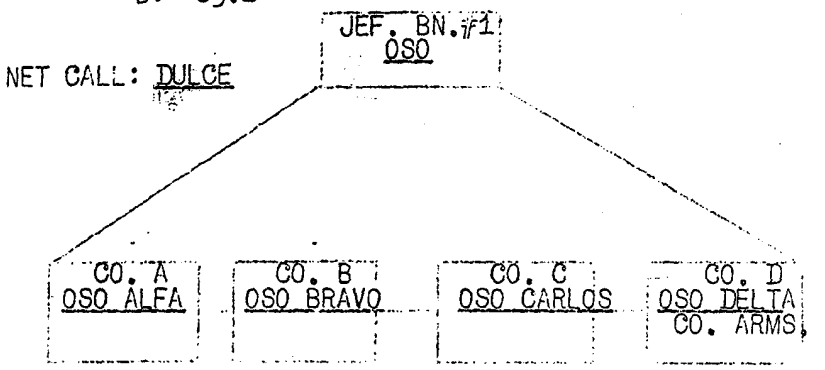


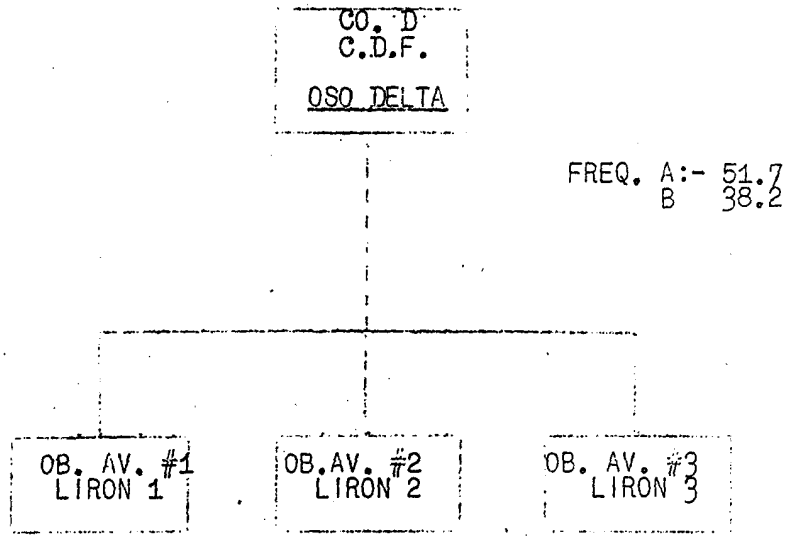
NOTESE: LA COMPANIA DE TANQUES ENTRARA EN ESTA NET CUANDO LOS TANQUES SE UTILICEN COMO ARTILLERIA.

NET DE MANDO Y DE C.D.F. DEL BN. INF. #1.

(PRC.-10)

FREQ. A:- 42.1
B:- 53.2



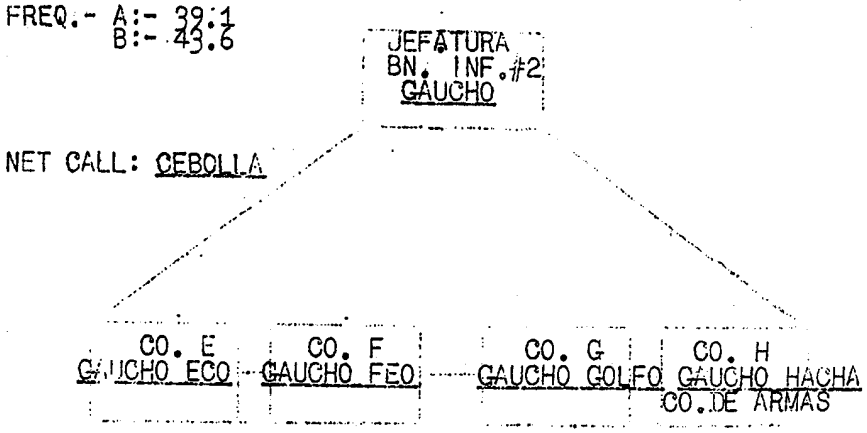


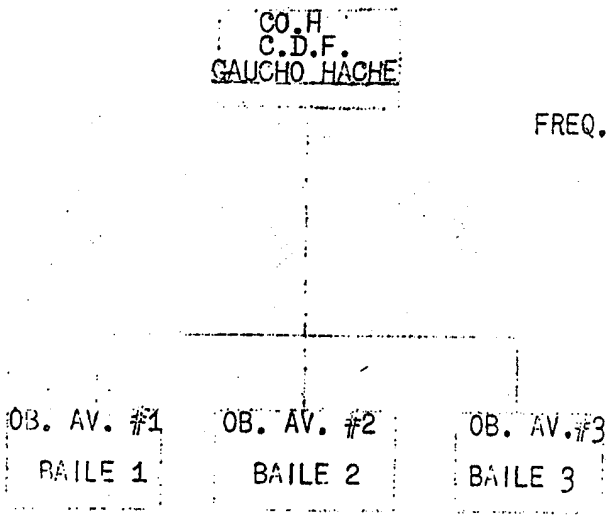
FREQ. A:- 51.7
B 38.2

NET DE MANDO Y C.D.F. DE BN. INF. #2

(PRG.-10)

FREQ.- A:- 39.1
B:- 43.6





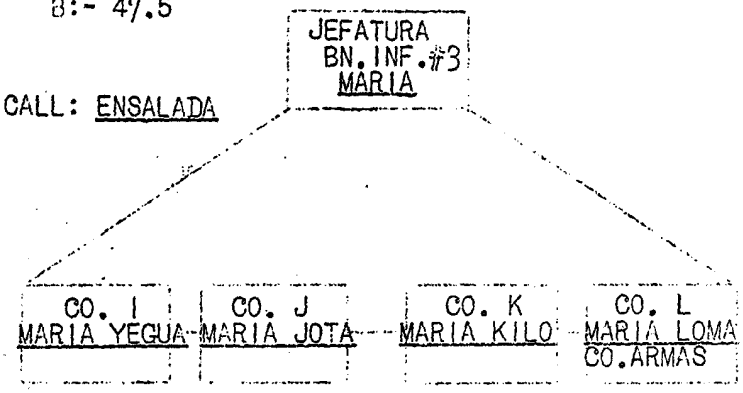
FREQ.- A:- 40.8
B:- 51.3

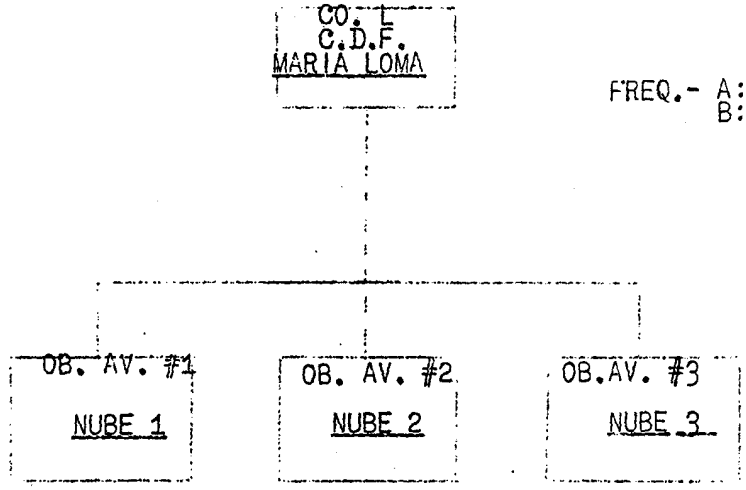
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #3.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 52.3
B:- 47.5

NET CALL: ENSALADA



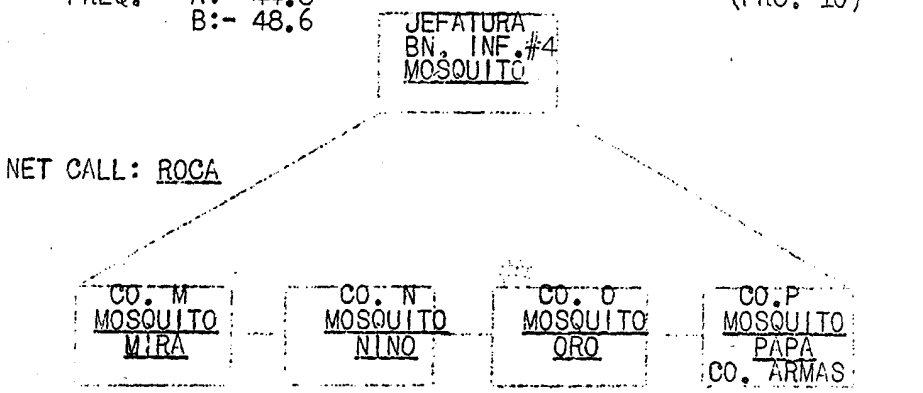


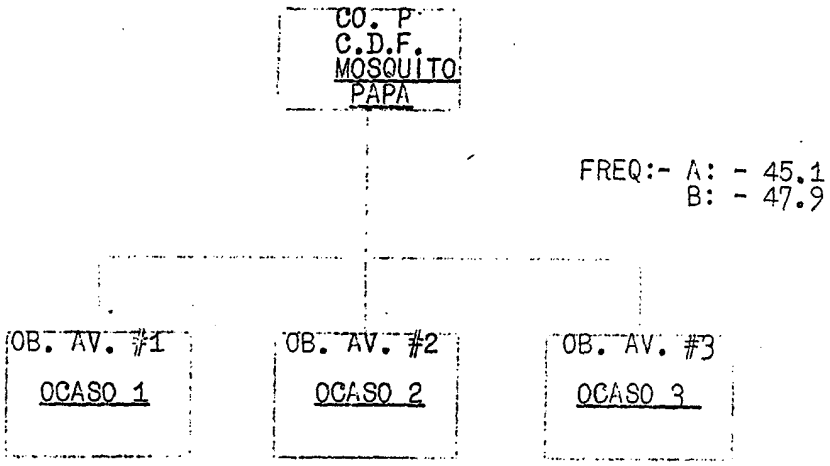
FREQ.- A:- 40.1
B:- 46.7

NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #4

FREQ. - A:- 44.8
B:- 48.6

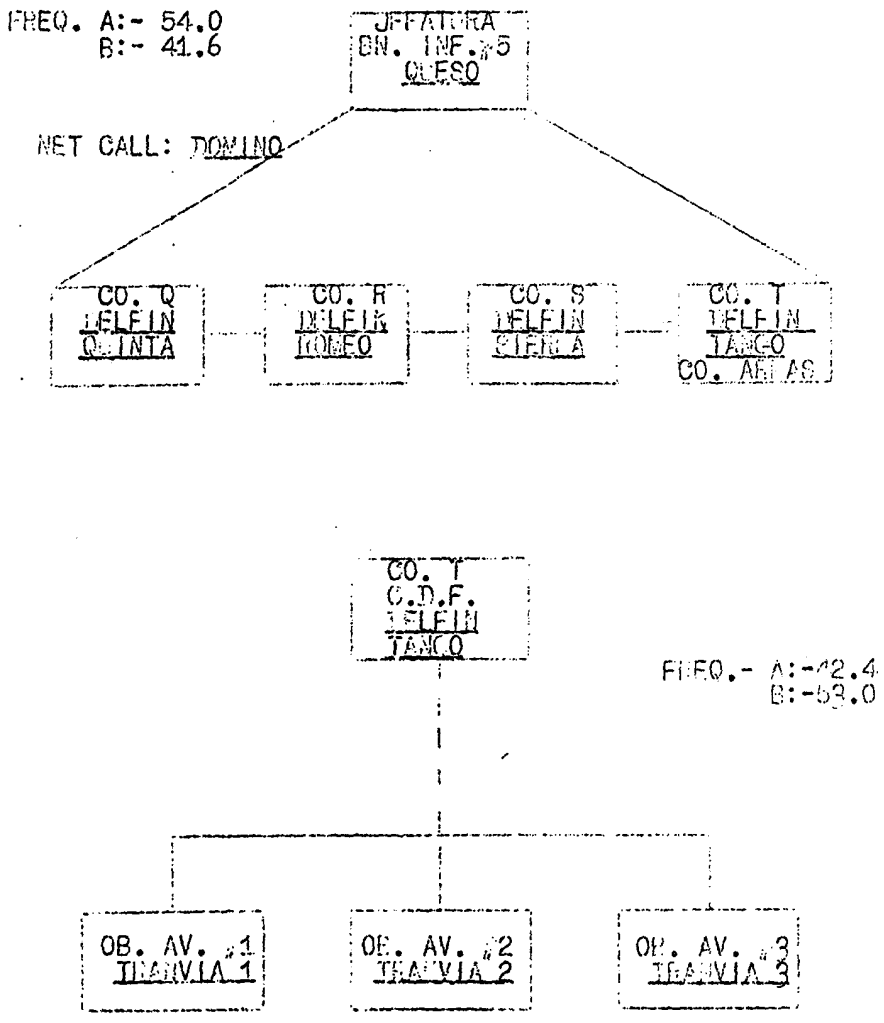
(PRC.-10)





NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 5.

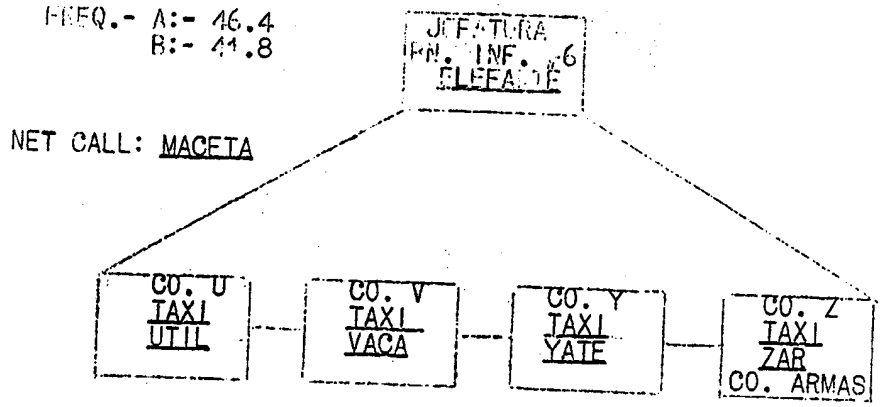
(PRC.- 10)

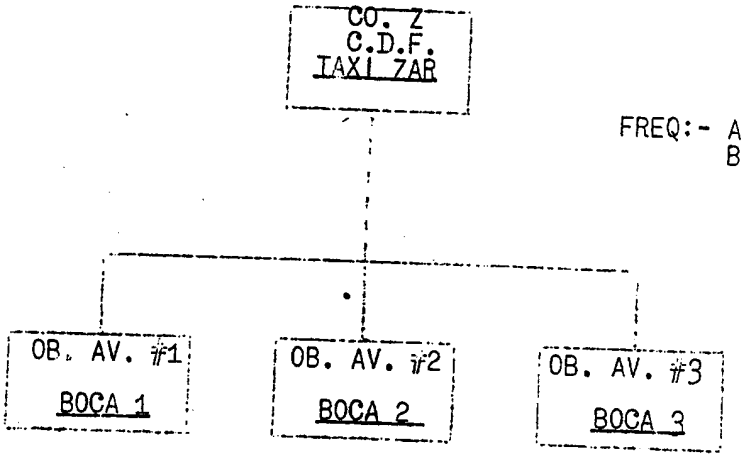


NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 6.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 46.4
B:- 41.8



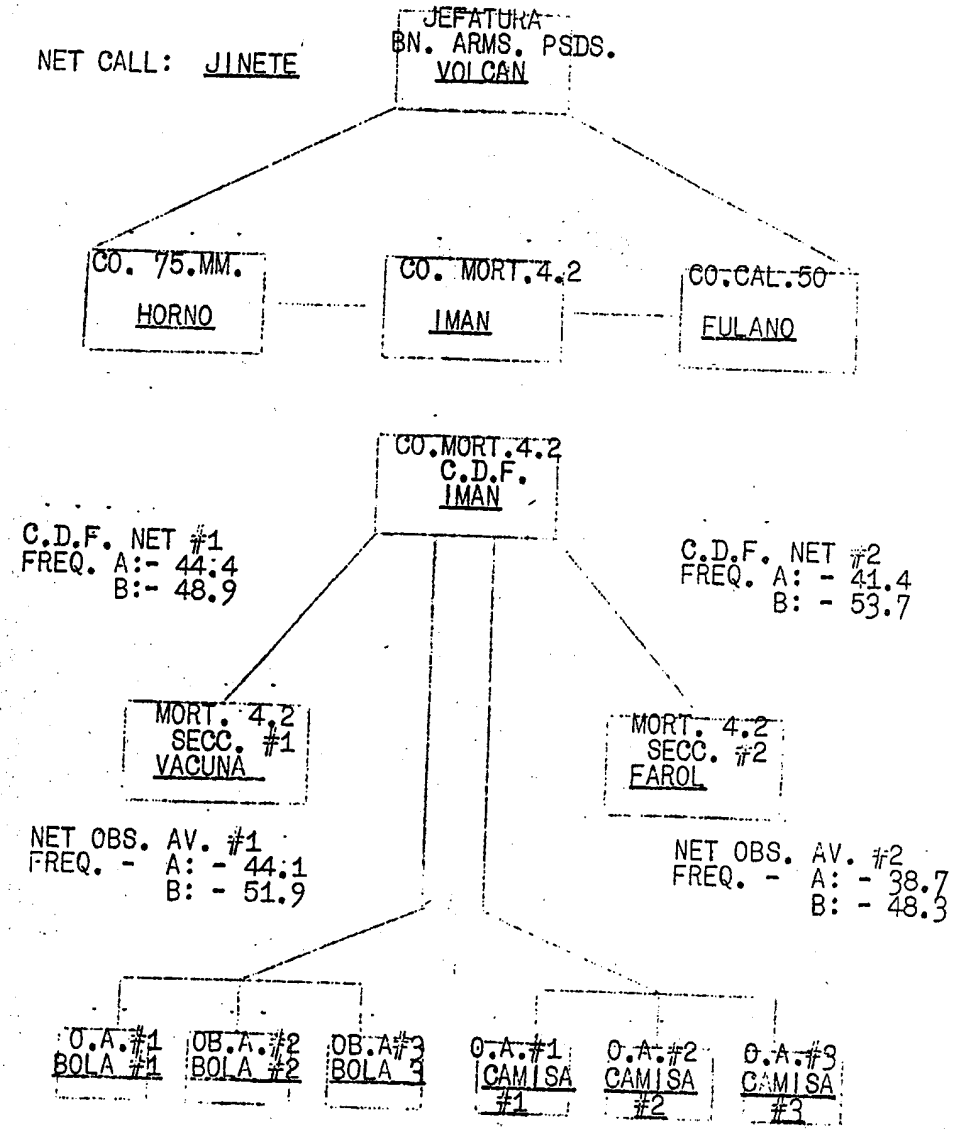


FREQ:- A:- 49.2
B:- 54.6

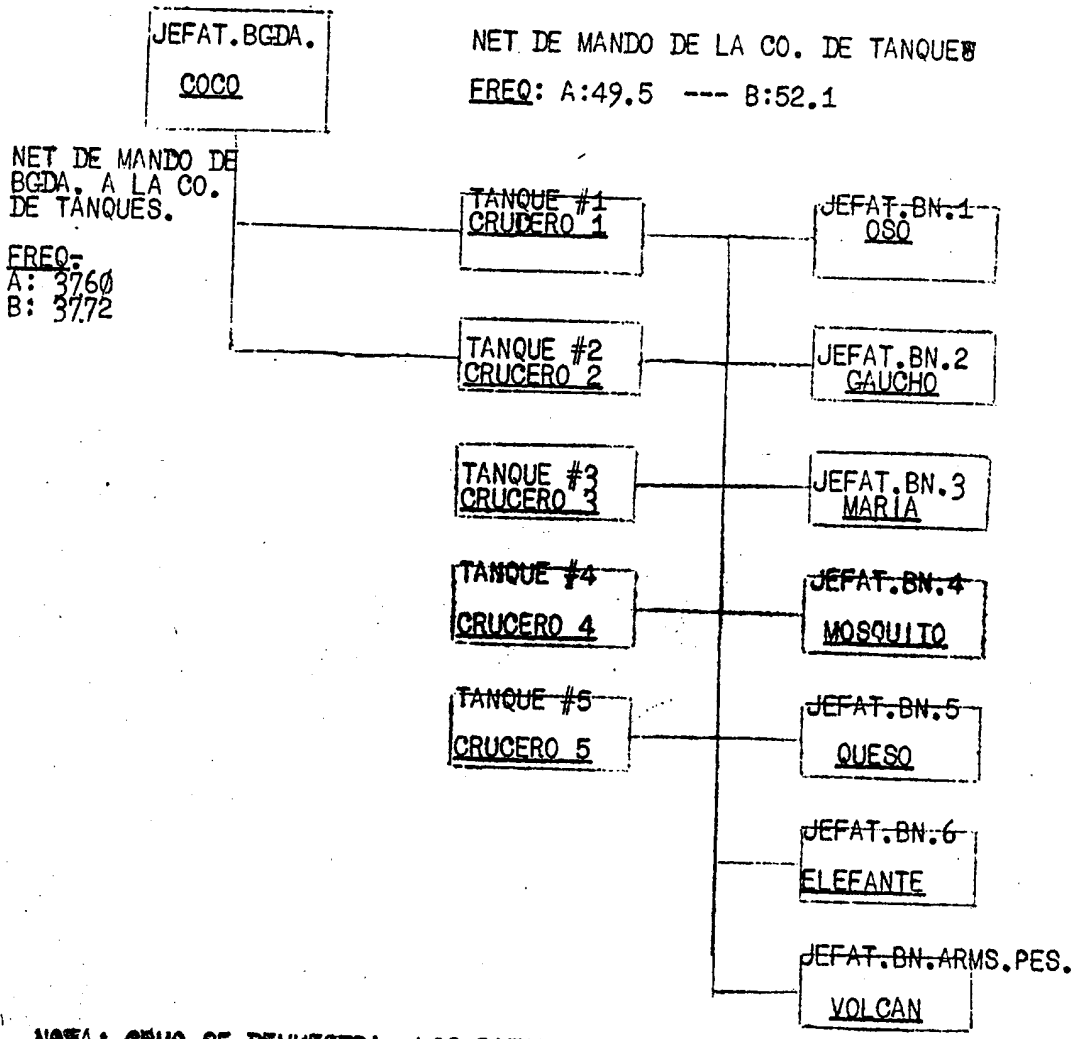
NET DE MANDO DEL BATALLON DE ARMAS PESADAS

FREQ. A:- 39:5
B:- 52.5

(PRC.-10)



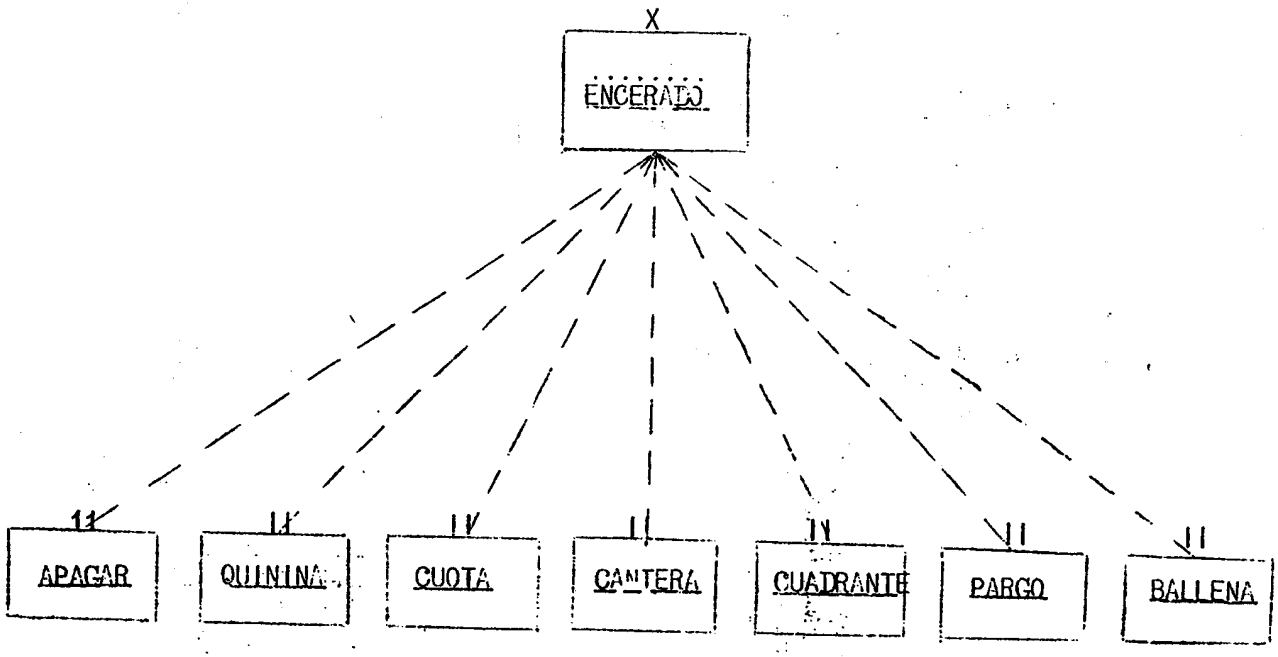
NET DE RADIO DE LA CO. DE TANQUES Y BNS. DE BATALLONES



NOTA: COMO SE DEMUESTRA, LOS BATALLONES PUEDEN HACER CONTACTO CON LA CO. DE TANQUES A TRAVES DE LA NET DE MANDO DE LA BRIGADA O DIRECTAMENTE POR LA NET DE MANDO DE LA CO. DE TANQUES CUANDO EL APOYO DE LOS TANQUES ES REQUERIDO.

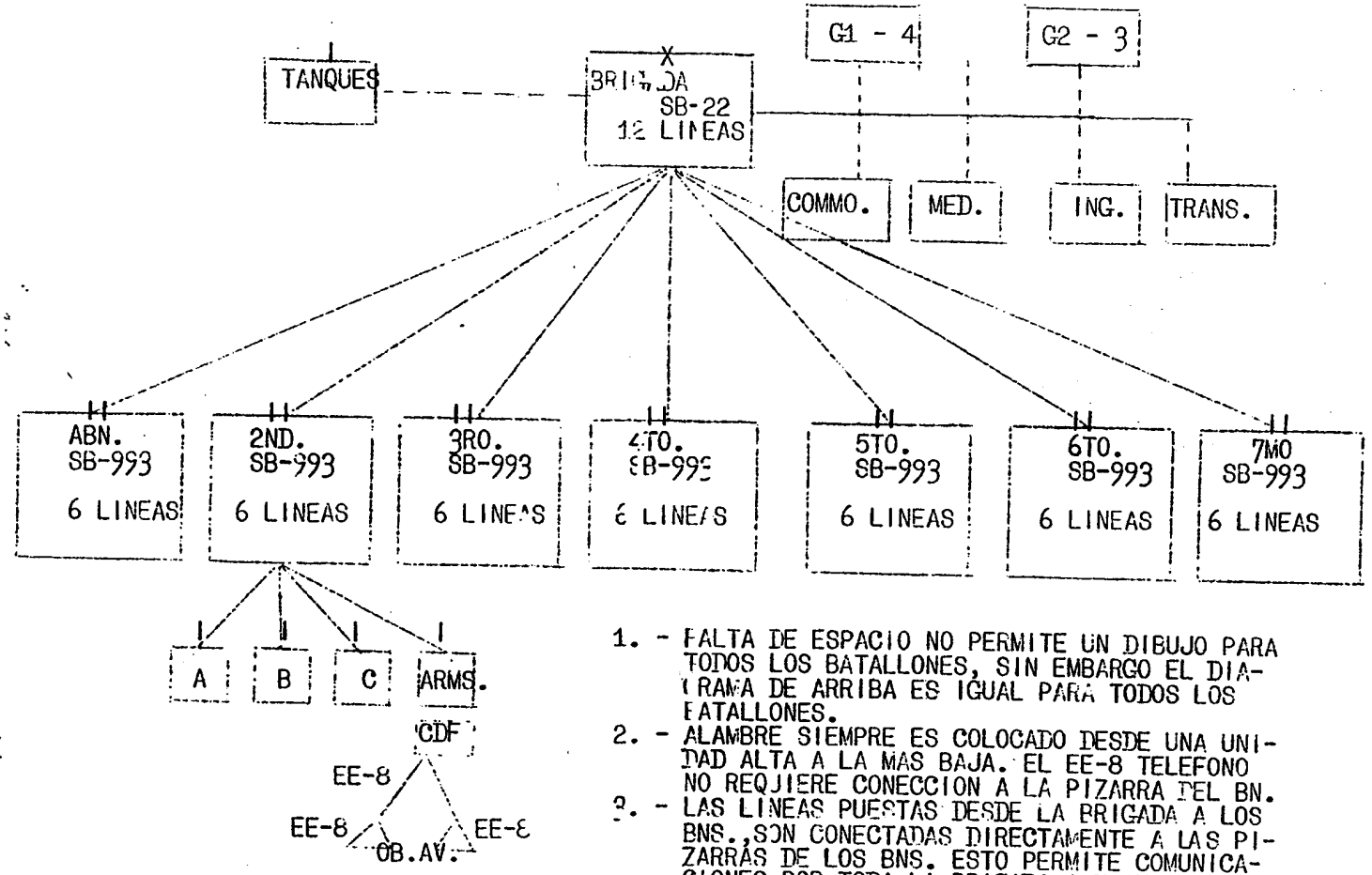
DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA

LLAMADAS



1. - NOMBRES CLAVES HAN SIDO DADOS A LAS PIZARRAS SOLAMENTE. SI UNO DESEA HABLAR CON UNA COMPANIA EN ESPECIAL EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO SE DEBE SEGUIR:
   A. DE SU UNIDAD LLAMAR A LA PIZARRA DE SU BATALLON.
   B. PIDA POR LA PIZARRA DE LA BRIGADA. (ENCERADO)
   C. PIDA A LA PIZARRA DE BRIGADA POR LA PIZARRA DEL BATALLON EN QUESTION. EJEMPLO: (CANTERA)
   D. PIDA A CANTERA POR LA COMPANIA CON QUIEN USTED DESEA HABLAR. EJEMPLO: (CO. B)

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - FALTA DE ESPACIO NO PERMITE UN DIBUJO PARA TODOS LOS BATALLONES, SIN EMBARGO EL DIAGRAMA DE ARRIBA ES IGUAL PARA TODOS LOS BATALLONES.
2. - ALAMBRE SIEMPRE ES COLOCADO DESDE UNA UNIDAD ALTA A LA MAS BAJA. EL EE-8 TELEFONO NO REQUIERE CONECCION A LA PIZARRA DEL BN.
3. - LAS LINEAS PUESTAS DESDE LA BRIGADA A LOS BNS., SON CONECTADAS DIRECTAMENTE A LAS PIZARRAS DE LOS BNS. ESTO PERMITE COMUNICACIONES POR TODA LA BRIGADA A TRAVES DE LA PIZARRA DE LA BRIGADA.

Beach Master

SANTO Y SENA

SANTO	SENA
A: ABOLIR	A. OPRESION
B. ADMIRAR	B. VALOR
C. ROTO	C. CADENA
D. QUEMAR	D. CLARO
E. CASTRAR	E. CASTRO
F. MUERTE	F. TIRANO
G. DESAFIO	G. CORAJE
H. LIBERTAD	H. SIEMPRE
I. COLERICO	I. GENTE
J. ANSIOSO	J. OPRESOR
K. REMOVER	K. MANILLA
L. HORA	L. VENGANZA
M. SEGURO	M. CASA
N. SANGRIENTO	N. TRAIDOR

1.- EL SANTO Y SENA ES NORMALMENTE USADO EN LAS HORAS DE OSCURIDAD. ES UN METODO DE SEGURIDAD QUE PERMITE A CUALQUIERA DESAFIAR UNA PERSONA CUYA IDENTIDAD SEA DESCONOCIDA.

2.- LA PERSONA QUE SE APROXIMA ES PARADA POR EL GUARDIA. EL GUARDIA LE DA EL SANTO. EL INDIVIDUO QUE SE LE DIO EL ALTO DA LA SENA. ENTONCES SE LE PERMITE PASAR.
EJEMPLO:
UN HOMBRE SE APROXIMA AL GUARDIAN. EL GUARDIAN LE DA EL SANTO, (ROSADO) DESPUES DE DECIRLE EL ALTO. EL INDIVIDUO CONTESTA LA SENA. (PANTALONCITOS) ENTONCES EL GUARDIAN DICE, PASE.

3.- EL SANTO Y LA SENA SON ENVIADOS DE LA JEFATURA MAYOR. ESTO ES NORMALMENTE USADO DURANTE LAS HORAS DE LA NOCHE. EL PAPEL EN EL CUAL ESTAN ESCRITAS ESOS SANTOS Y SENAS DEBEN SER QUEMADOS DESPUES DE RECIBIDOS.

LA CLAVE DE SHAKLE

1.- LA CLAVE DE SHAKLE PUEDE USARSE PARA TRANSMITIR LO SIGUIENTE:
COORDENADAS GRID
GRUPOS DE FECHA Y HORA
UNIDADES DE TROPAS (NUMERO DE HOMBRES)
SUMINISTROS NECESARIOS (CANTIDAD)

2.- LOS NUMEROS DEL 1 AL 0 SON CONSTANTES. UN GRUPO DE LETRAS ESCOGIDAS A SUERTE SON SUSTITUIDAS POR LOS NUMEROS. ESTAS LETRAS SON ENTONCES TRANSMITIDAS COMO NUMEROS EN EL MENSAJE.
EJEMPLO: LAS COORDENADAS GRID 296 754 VAN A SER TRANSMITIDAS.
LA CLAVE DE SHAKLE ES COMO PROSIGUE:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
M	K	J	A	R	Q	G	I	Y	C

LAS COORDENADAS SERIAN TRANSMITIDAS COMO K Y Q G R A

3.- LA LISTA A CONTINUACION PUEDE SER USADA DE ACUERDO CON LOS CAMBIOS DE LA CLAVE QUE SEAN NECESARIAS.

ALFA --	S	D	J	Z	T	Y	V	E	H	A	1 DIA OPERACIONAL
BRAVO -	O	B	G	D	J	I	F	U	L	C	2 " "
CHARLIE	R	Q	O	K	G	Z	N	T	X	M	3 " "
DELTA -	T	I	O	V	Y	A	U	L	Z	S	4 " "
ECHO --	A	Y	L	N	I	Q	S	D	X	T	5 " "
FOXTROT	T	J	A	N	O	P	Q	V	B	I	6 " "
GOLF -	-W	C	D	F	R	K	J	G	N	M	7 " "
HOTEL -	F	R	Q	O	K	E	C	P	Z	G	8 " "
INDIA -	A	I	P	Y	B	W	F	V	R	H	9 " "
JULIET-	J	S	R	L	I	T	E	N	X	M	10 " "
KILO -	-B	F	K	L	U	Y	V	T	R	E	11 " "
LIMA -	T	W	J	B	E	S	Y	A	O	R	12 " "
MIKE --	E	M	Z	V	J	H	B	C	W	L	13 " "
NOVEMBERH	P	Y	A	O	M	E	D	N	U		14 " "

NOTESE:

A LAS 08.00 HORAS TODOS LOS DIAS LA CLAVE SERA CAMBIADA EN ORDEN ALFABETICO. A LAS DOS SEMANAS (O SEA CADA 14 DIAS) LA CLAVE VOLVERA A COMENZAR POR ALFA.

CLAVE DE BREVEDAD

1:- LA CLAVE DE BREVEDAD JUNTO CON LA CLAVE DE SHAKLE PERMITIRAN A LOS JEFES TRANSMITIR INFORMACION CON MENOS RIESGO.

2:- UNA LISTA DE 25 PALABRAS HA SIDO SELECCIONADA. ESTAN CATALOGADAS EN DOS CATEGORIAS, DE TACTICA Y DE SUMINISTRO. ESTAN AGRUPADAS A CONTINUACION.

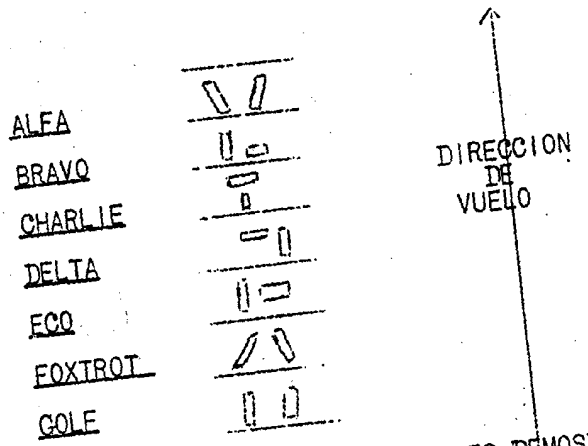
3:- TRES GRUPOS SEPARADOS DE PALABRAS CLAVE HAN SIDO CONFECCIONADOS. CADA CUAL ESTA ENCABEZADO POR UNA PALABRA DELETREADA FONETICAMENTE. CUALQUIERA DE LOS TRES GRUPOS PODRA USARSE O CAMBIARSE SEGUN SEA NECESARIO.

TACTICA	ALFA	BRAVO	CHARLIE
APOYO AEREO	GIGANTE	DESAFIO	BIPEDO
ARTILLERIA	CARLOS	OLIVO	MAZA
ATAQUE	CIEGA	TUBO	SANIDAD
ARMAS AUTOMATICAS	OVALO	INDULTAR	FESTIN
CONTRA ATAQUE	LLEGADA	ZANCADA	INTEGRAL
DEFENDER	DIAGONAL	BISAGRA	LUNA
ENEMIGO	ZARZA	YESO	INDIGNO
CITA CON EL JEFE	VALIDO	SENSACION	TALADRO
MORTEROS	BILLON	MASCAR	CARRONA
PUESTO DE OBSERVACION	PARO	BAMBOLEO	AMPUTAR
OBSTACULOS	RECETA	ULTRAJAR	VIANDAS
PATRULLAS	TORO	ABATIDO	REVERENDO
ARMAS SIN RETROCESO	ENTENDER	VIOLETA	RODILLO
RESERVAS	LAGARTO	VIENTO	COCUYO
TANQUES	RATA	PASADO	ENRREDO
TROPAS	VOLCAN	RUDO	SUSTENTAR
RETIRAR	HIELO	NETO	COTORRA

SUMINISTROS	ALFA	BRAVO	CHARLIE
MUNICIONES	CARTERISTA	HERALDO	CASA
GASOLINA	SOMBRERO	BLANCA	URANIO
GRANADAS	LENTES	RABIOSO	TELAR
MINAS,(ANTIPERSONAL)	FIGURA	NOVILLO	GRABADO
MINAS,(ANTITANQUES)	SABRINA	RUBLO	REVUELTO
ACEITE	PUEBLO	YEGUA	LEPROSO
RADIOS Y BATERIAS	YODO	APAGADO	TENTAR
RACIONES	BOCADILLO	TARUGO	COLA

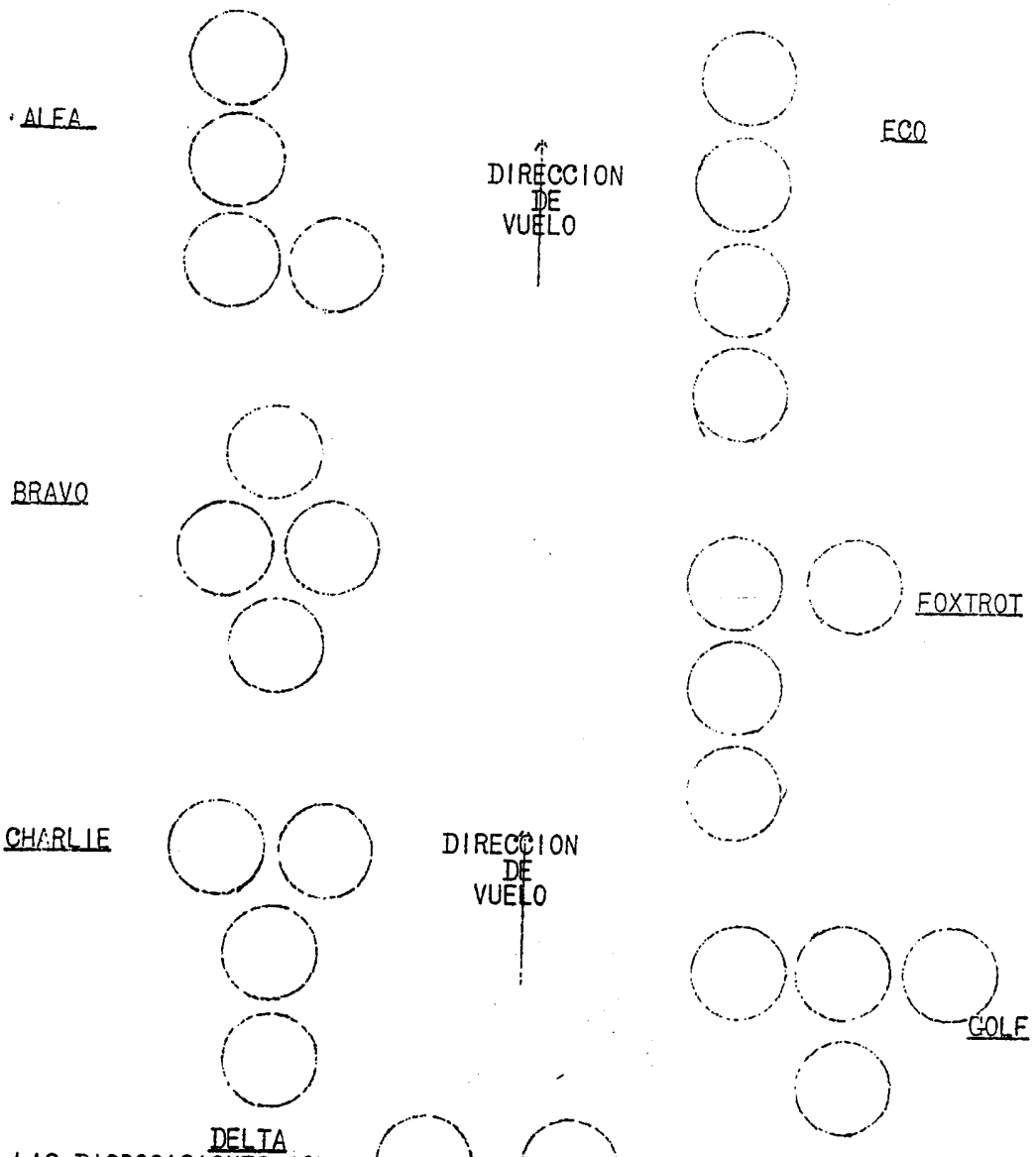
ZONA DE LANZAMIENTOS - DIURNO

PANELES TODOS ANARANJADOS



1. ESTA COLOCACION DE PANELES DEMOSTRADA AQUI PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR LA AVIACION DURANTE EL DIA. TAMBIEN PARA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDA.
2. LA DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE ESTOS PANELES NO DEBEN SER MAYOR DE SEIS PIES O UN METRO. ESTO AYUDARA AL PILOTO A LFER ESTA DISPOSICION.
3. LOS PANELES SERAN COLOCADOS EN EL MEDIO DEL AREA DE CANZAMIENTO. EL PILOTO DEBERA EJECUTAR EL LANZAMIENTO CUANDO LA NARIZ DEL AVION PASE POR ARRIBA DE LA DISPOSICION DEL PANEL.
4. LA DISPOSICION DEL PANEL QUE SE UTILIZARA SERA ENVIADA POR UNA JEFATURA MAYOR. EL PAPEL DONDE ENSEÑA ESAS DISPOSICIONES SE DESTRUIRA QUEMANDOSE DESPUES QUE EL ENVIO SE HAYA CONSUMADO.

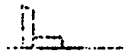
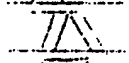
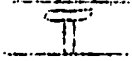
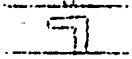
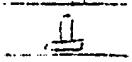
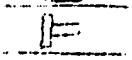
SENALESDE ZONA DE LANZAMIENTOS - NOCTURNAS



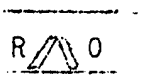
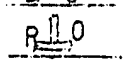
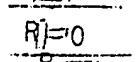
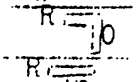
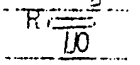
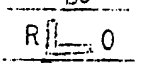
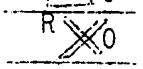
1. LAS DISPOSICIONES AQUI MOSTRADAS SERAN USADAS PARA EL SUMINISTRO DE UNIDADES POR MEDIO DE LA AVIACION DURANTE LA NOCHE. TAMBIEN PARA LA ENTREGA DE PERSONAL POR PARACAIDAS.
2. LA DISTANCIA ENTRE LUCES DEBE SER QUINCE METROS. LA RECEPCION SE DEBE COLOCAR EN EL CENTRO DE LA ZONA DE LANZAMIENTOS.
3. UNA LATA DE UN GALON LLENADA HASTA LA MITAD CON TIERRA O ARENA ES MEJOR PARA LAS LUCES. ECHELE UNA PINTA DE GASOLINA EN LA TIERRA. ENCIENDA TODAS LAS LUCES CUANDO SE APROXIME EL AVION.
4. UN SEGUNDO METODO DE I-LUMINACION ES CON EL USO DE LINTERNAS. CADA HOMBRE APUNTA SU LINTERNA DIRECTAMENTE AL AVION SEGUN ESTE SE APROXIMA.

PANEL DE SENALES

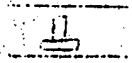
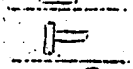
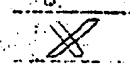
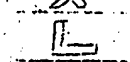
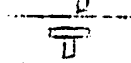
PRIMERA SEMANA- TODOS PANELES ROJOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

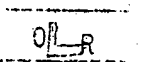
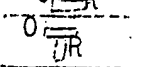
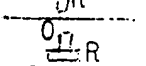
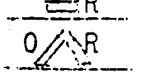
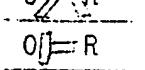
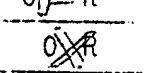
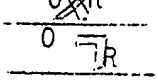
TERCERA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO.

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

SEGUNDA SEMANA- PANELES TODOS ANARANJADOS

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

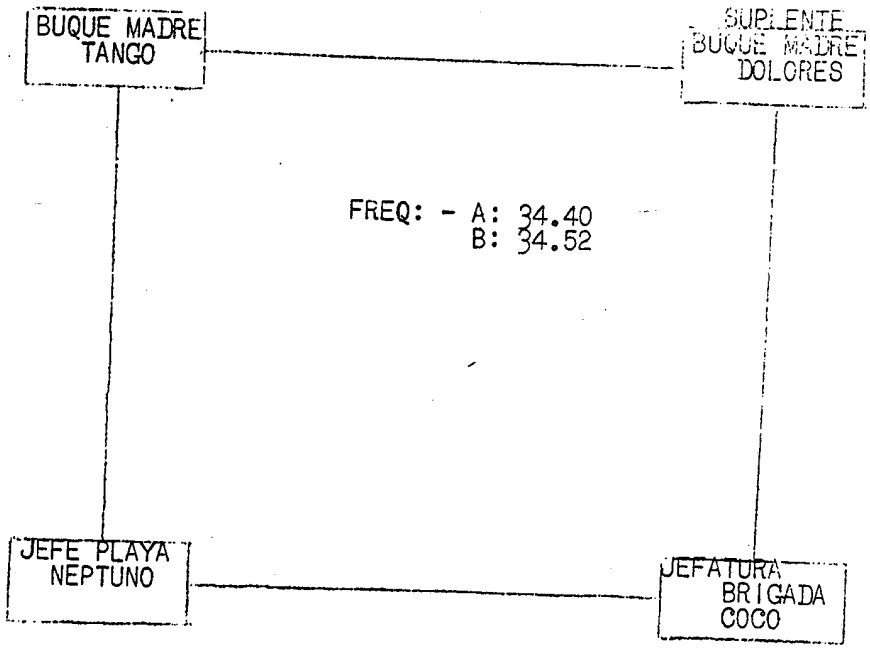
CUARTA SEMANA- ROJO Y ANARANJADO

ALFA	
BRAVO	
CHARLIE	
DELTA	
ECO	
FOXTROT	
GOLF	

1. LA CLAVE DEL PANEL SE USA PARA LA IDENTIFICACION DE UNIDADES EN OPERACIONES TACTICAS.
2. LAS LETRAS R Y O DESIGNAN QUE PANEL SERA MOSTRADO EN ESE COLOR EJEMPLO: - ROJO O ORANGE (ANARANJADO)
3. LA CLAVE DEL PANEL DIARIO SE MANDARA DE LA JEFATURA MAYOR. LA CLAVE SE PONDRA EN EJECUCION UN PERIODO DE 24 HORAS, NORMALMENTE DE LAS 0800 A LAS 0800 DIARIAMENTE. CADA UNIDAD QUEMARA EL PAPEL EN EL CUAL SE USO LA CLAVE ANTERIOR CORRESPONDIENTE.

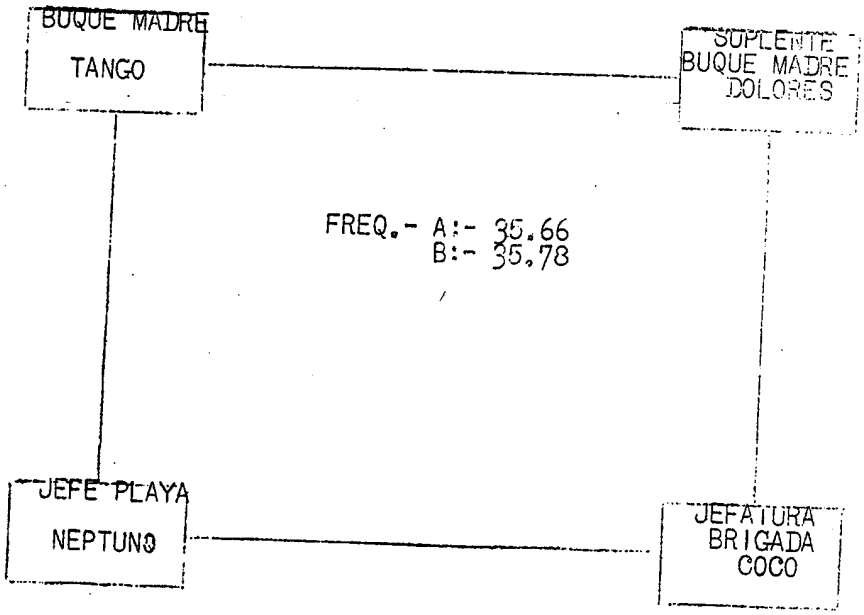
NET DE MANDO DE BARCO A TIERRA

(T.P.[illegible] ROJO)



NET ADMINISTRATIVA

(T.P.L.: ROJO Y BLANCO)

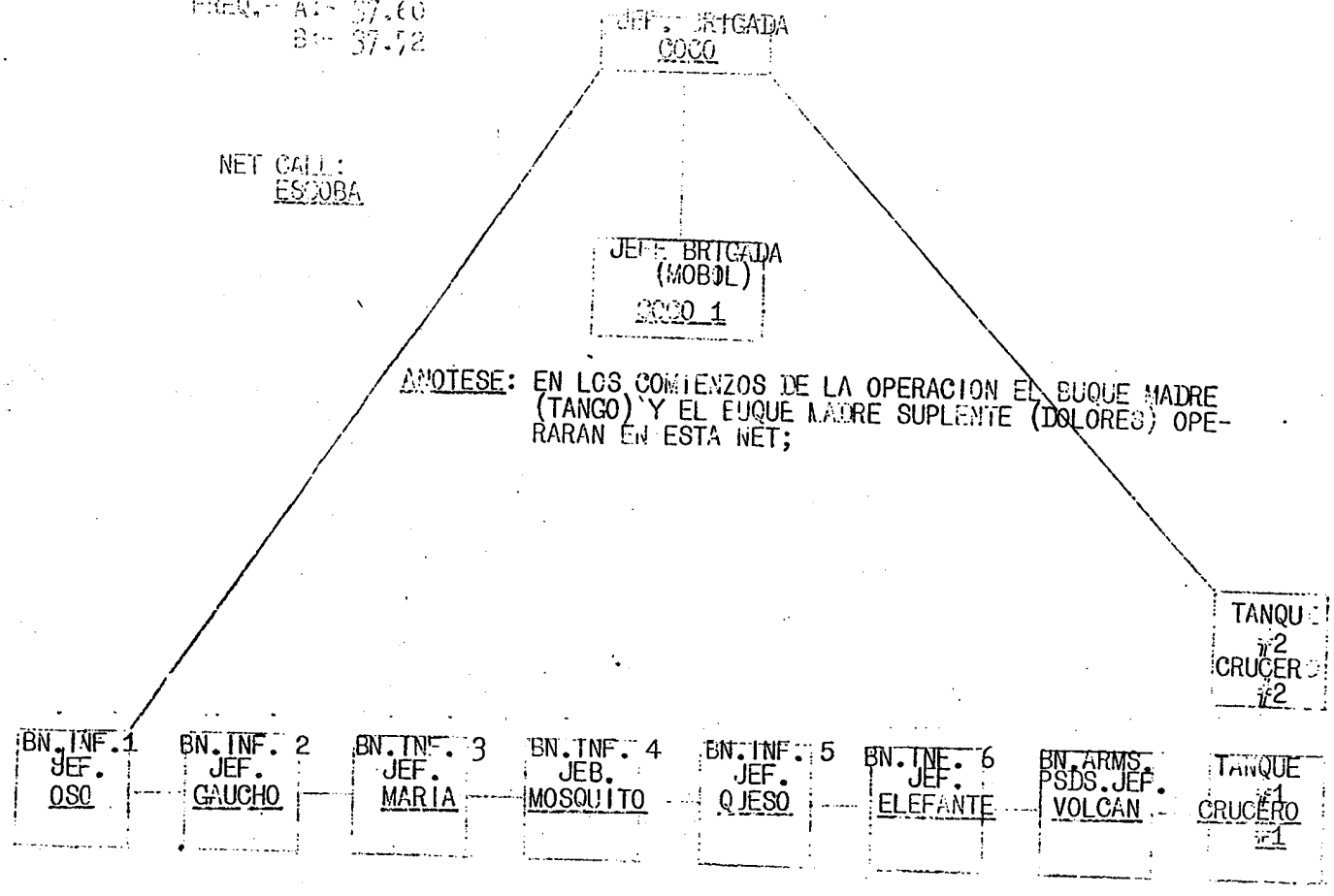


NET DE MANDO DE LA BRIGADA

T.P.L.: VERDE

FREQ.: A: 37.60
B: 37.72

NET CALL:
ESCOBA



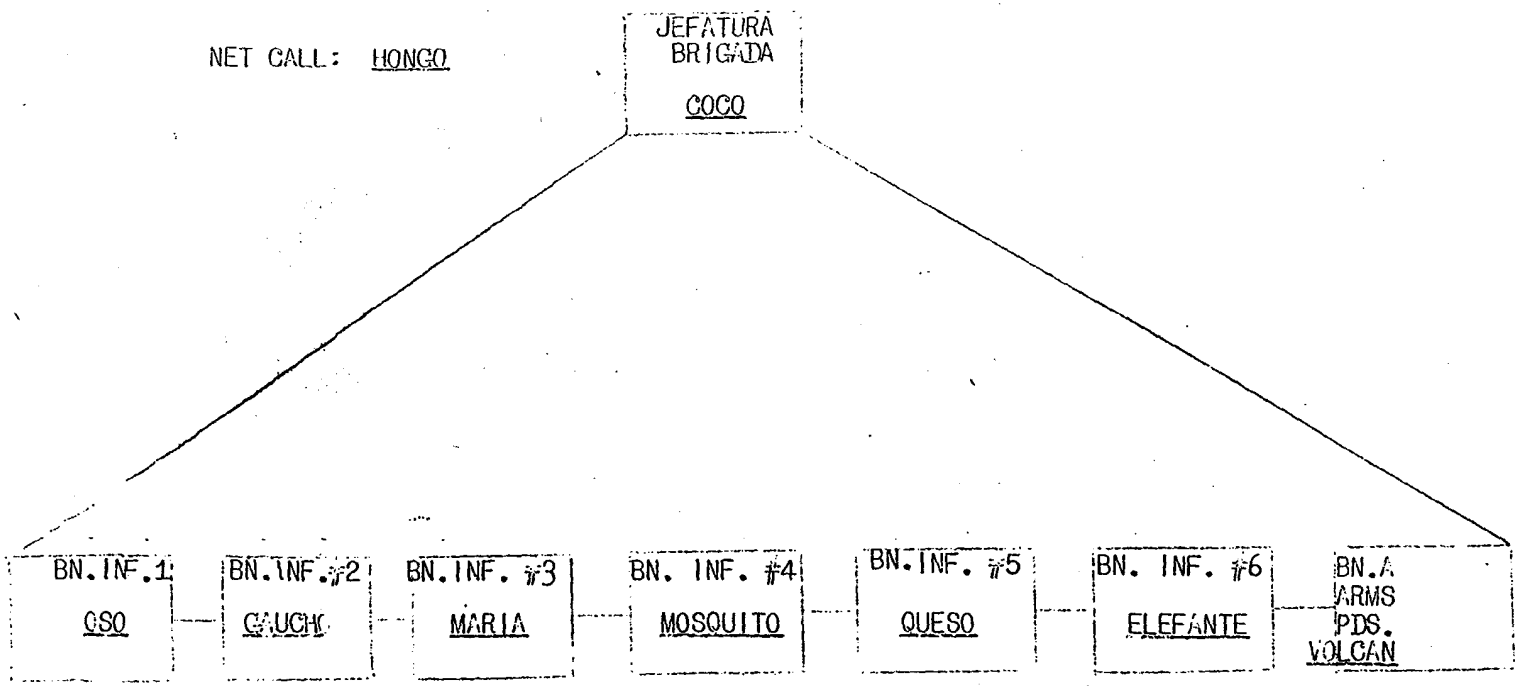
ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL BUQUE MADRE SUPLENTE (DOLORES) OPERARAN EN ESTA NET;

NET ADMINISTRATIVA DE BRIGADA

FREQ:- A:- 39.70
B: -39.82

T.P.L.- VERDE Y BLANCO

NET CALL: HONGO

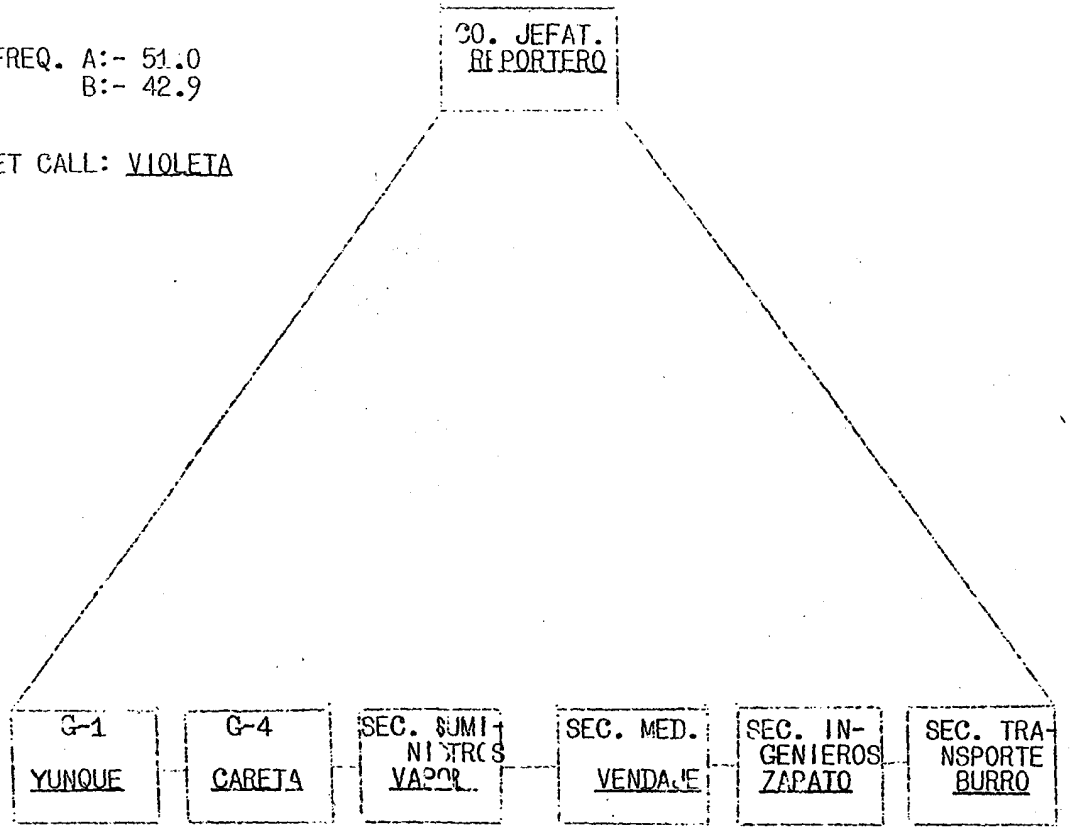


ANOTESE: EN LOS COMIENZOS DE LA OPERACION, EL BUQUE MADRE (TANGO) Y EL SUPLENTE BUQUE MADRE (DOLORES) TRABAJARAN EN ESTA NET.

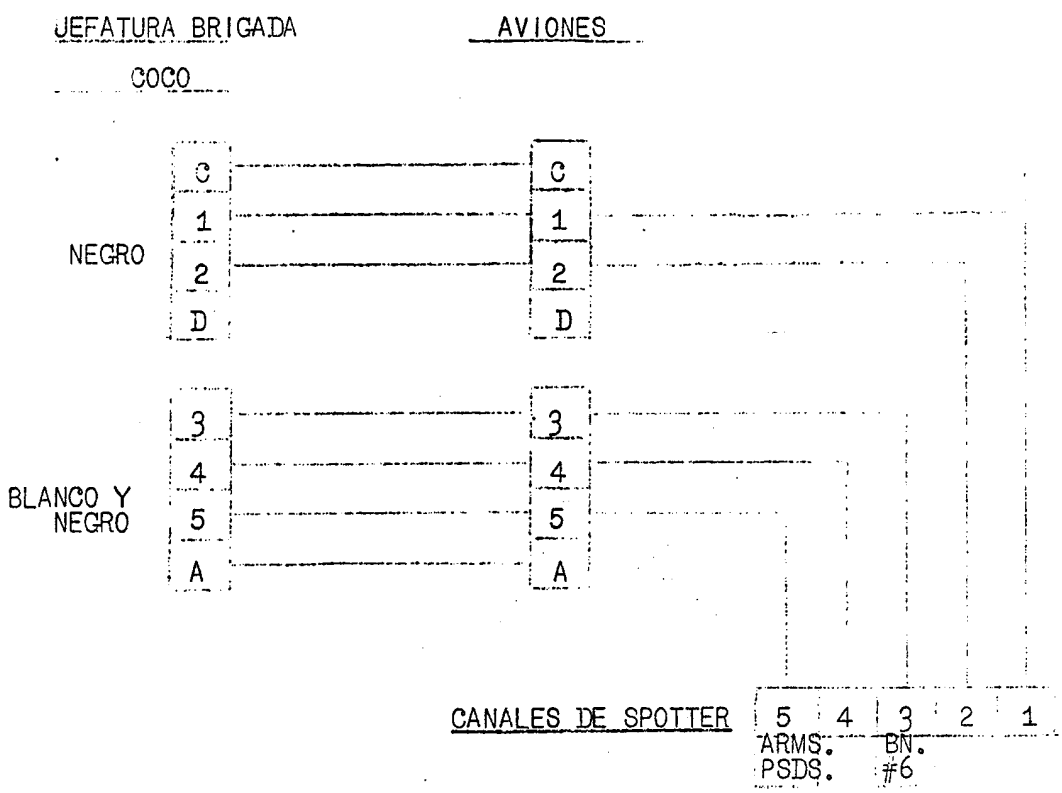
NET ADMINISTRATIVA DE LA COMPANIA
DE JEFATURA

FREQ. A:- 51.0
B:- 42.9

NET CALL: VIOLETA



NET AERO-TERRESTRE (SPOTTER)



LLAMADAS DE AVIONES

CHICO - - - 1 0 2
LINDA - - - 1 0 2
INDIO - - - " " "
PUMA - - - " " "
LOBO - - - " " "
GORILA - - " " "
PALOMA - - " " "
PANTERA- - - 1 " 2

LLAMADAS DE SPOTTER

BN. DE INF. #1 - - TORO 1
BN. DE INF. #2 - - TORO 2
" " #3 - - TORO 3
" " #4 - - TORO 4
" " #5 - - TORO 5
" " #6 - - TORO 6
BN. ARMS. PSDS. - TORO 7

ANOTESE:-

AVIONES VOLARAN EN GRUPOS DE A DOS DE ACUERDO CON LAS LLAMADAS. EL AVION QUE TENGA EL #1 DESPUES DE SU NOMBRE SERA EL AVION GUIA PARA ESA OCASION.

EL BN. DE ARMAS PESADAS Y EL BN. INF. #5 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #5.

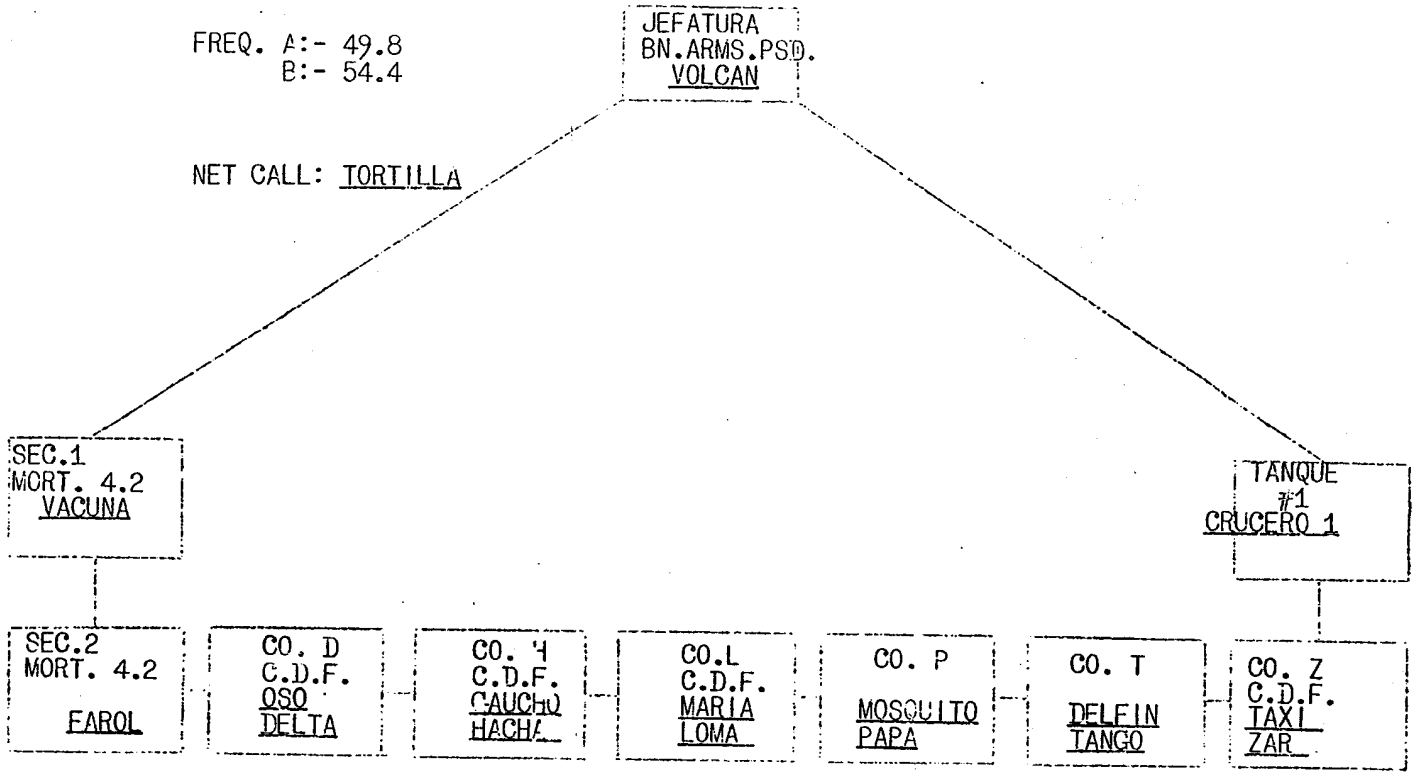
EL BN. INF. #3 Y EL BN. INF. #6 UTILIZARAN LOS DOS EL CANAL DE SPOTTER #3.

LOS AVIONES REPORTARAN A LA JEFATURA DE BRIGADA (COCO) AL LLEGAR AL AREA POR EL CANAL "C". LA BRIGADA INFORMARA AL AVION QUE CANAL DE SPOTTER EL DEBE DE LLAMAR Y CON CUAL SPOTTER EL VA A TRABAJAR.

NET DEL CENTRO DIRECTOR DE FUEGO DE LA COMPANIA
DE ARMAS PESADAS.

FREQ. A:- 49.8
B:- 54.4

NET CALL: TORTILLA



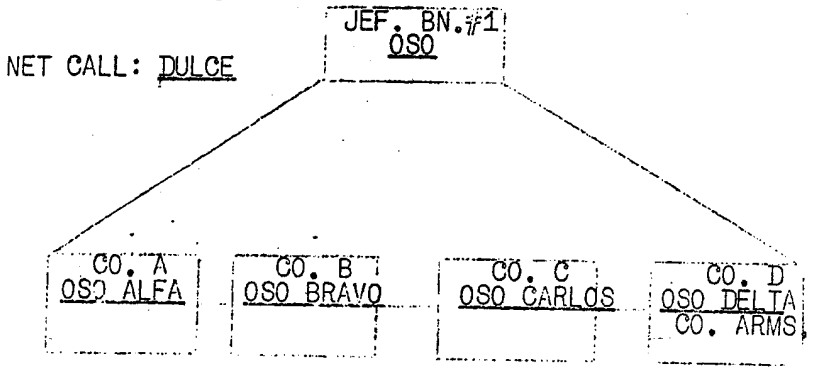
NOTESE: LA COMPANIA DE TANQUES ENTRARA EN ESTA NET CUANDO LOS TANQUES SE UTILICEN COMO ARTILLERIA.

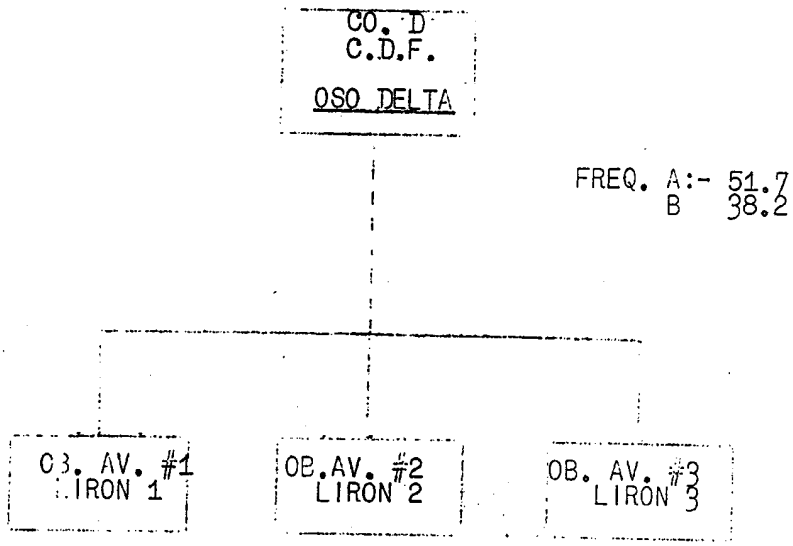
NET DE MANDO Y DE C.D.F. DEL BN. INF. #1.

FREQ. A:- 42.1
B:- 53.2

(PRC.-10)

NET CALL: DULCE



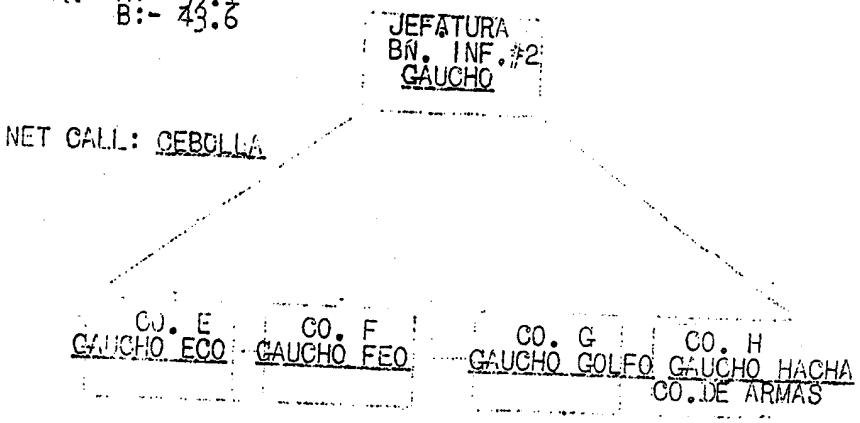


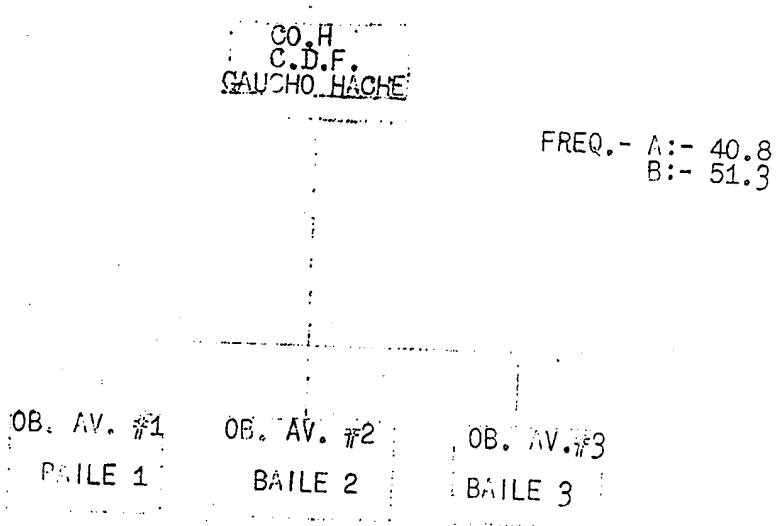
FREQ. A:- 51.7
B 38.2

NET DE MANDO Y C.D.F. DE BN. INF. #2

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 39.1
B:- 43.6





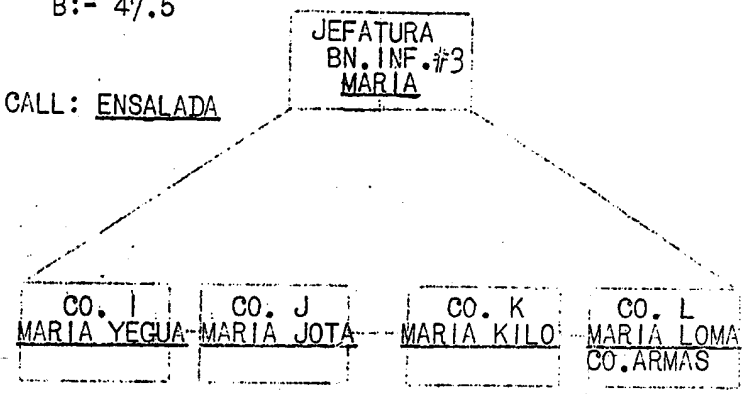
FREQ.- A:- 40.8
B:- 51.3

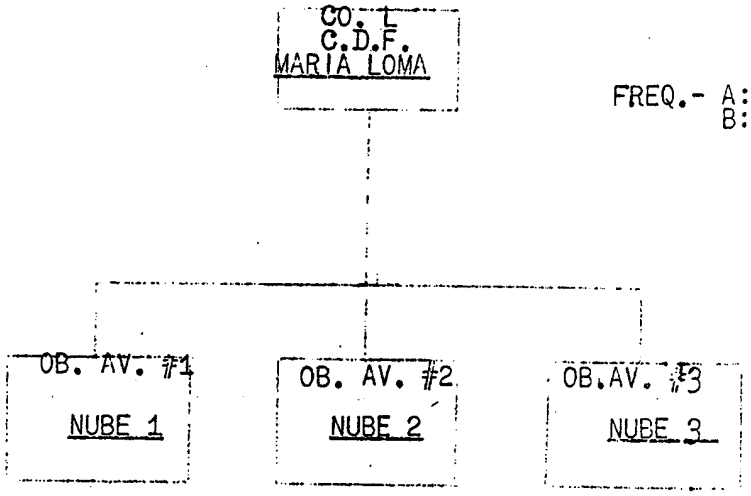
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #3.

(PRC.-10)

FREQ.- A:- 52:3
B:- 47.5

NET CALL: ENSALADA



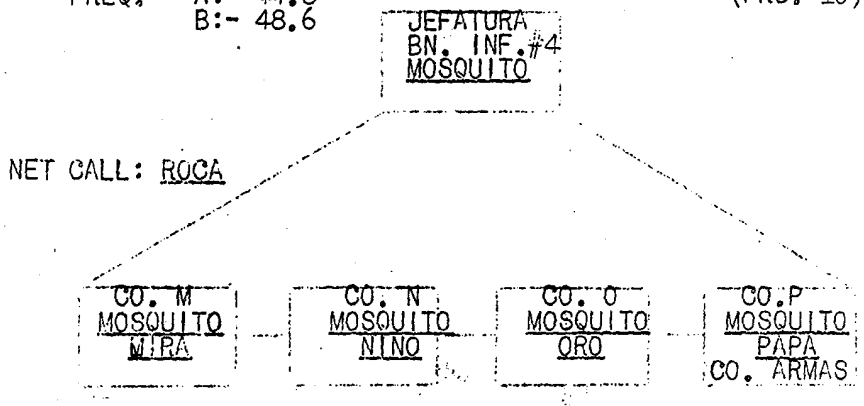


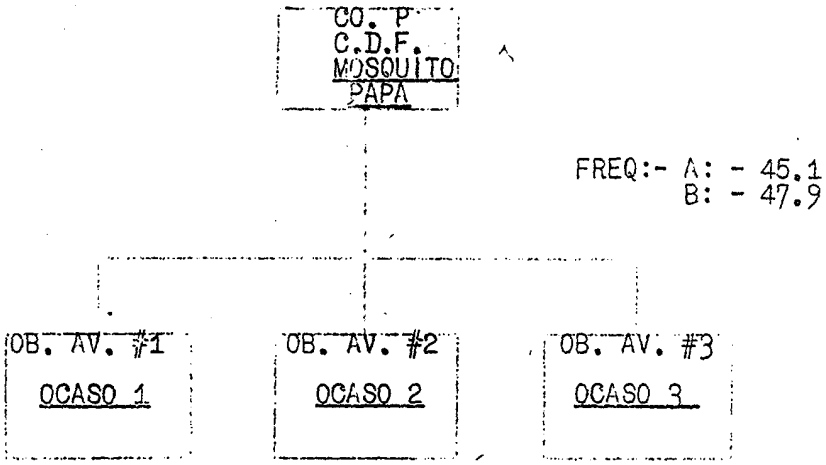
FREQ.- A:- 40.1
B:- 46.7

NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. #4

FREQ. - A:- 44.8
B:- 48.6

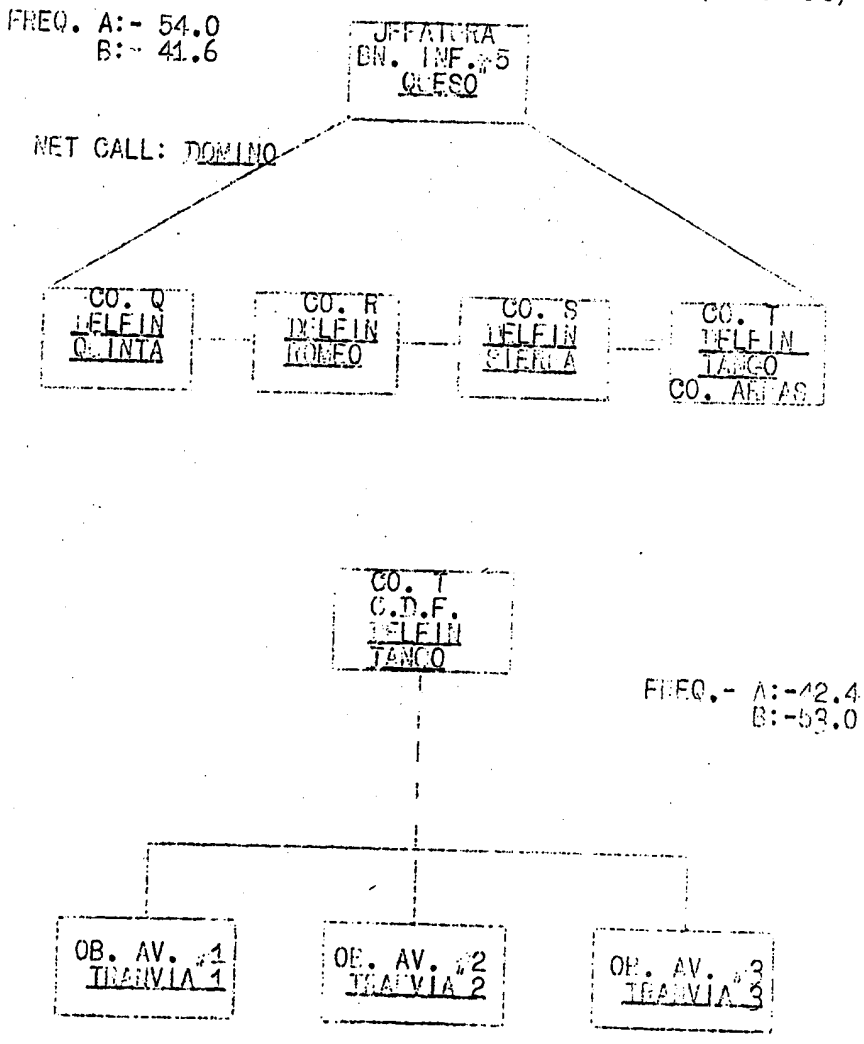
(PRC.-10)





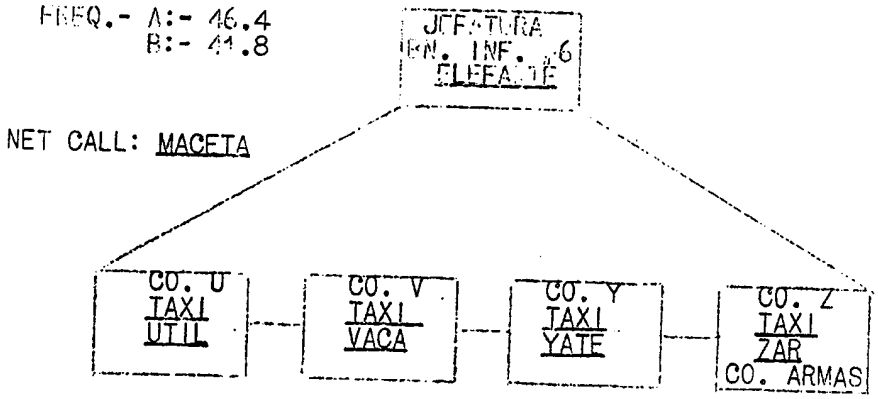
NET DE MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. # 5.

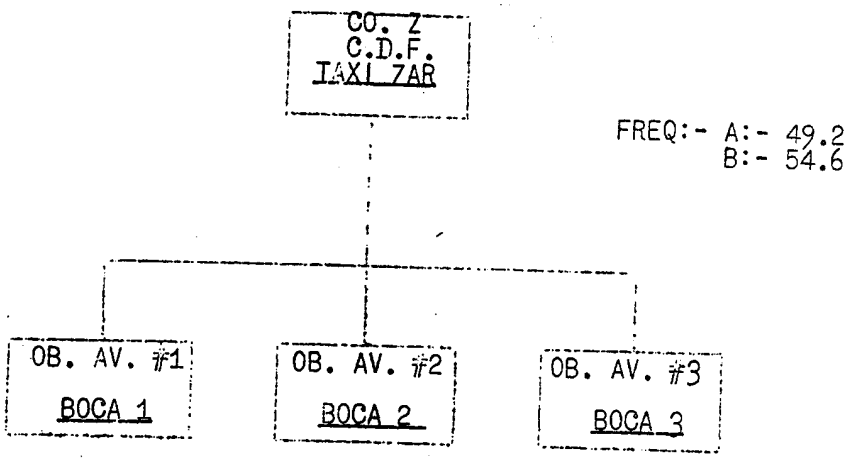
(PRC.- 10)



NET [illegible] MANDO Y C.D.F. DEL BN. INF. - 6.

(PRC.-10)

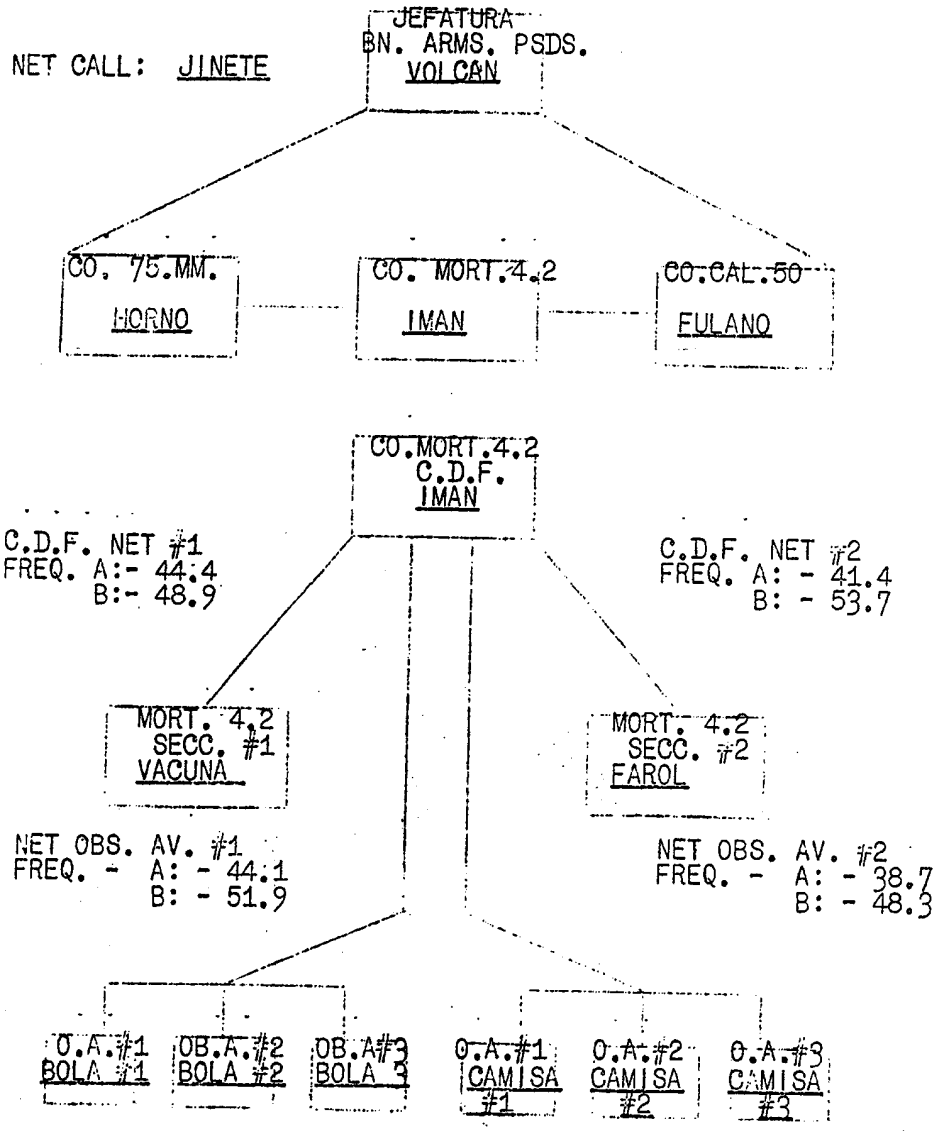




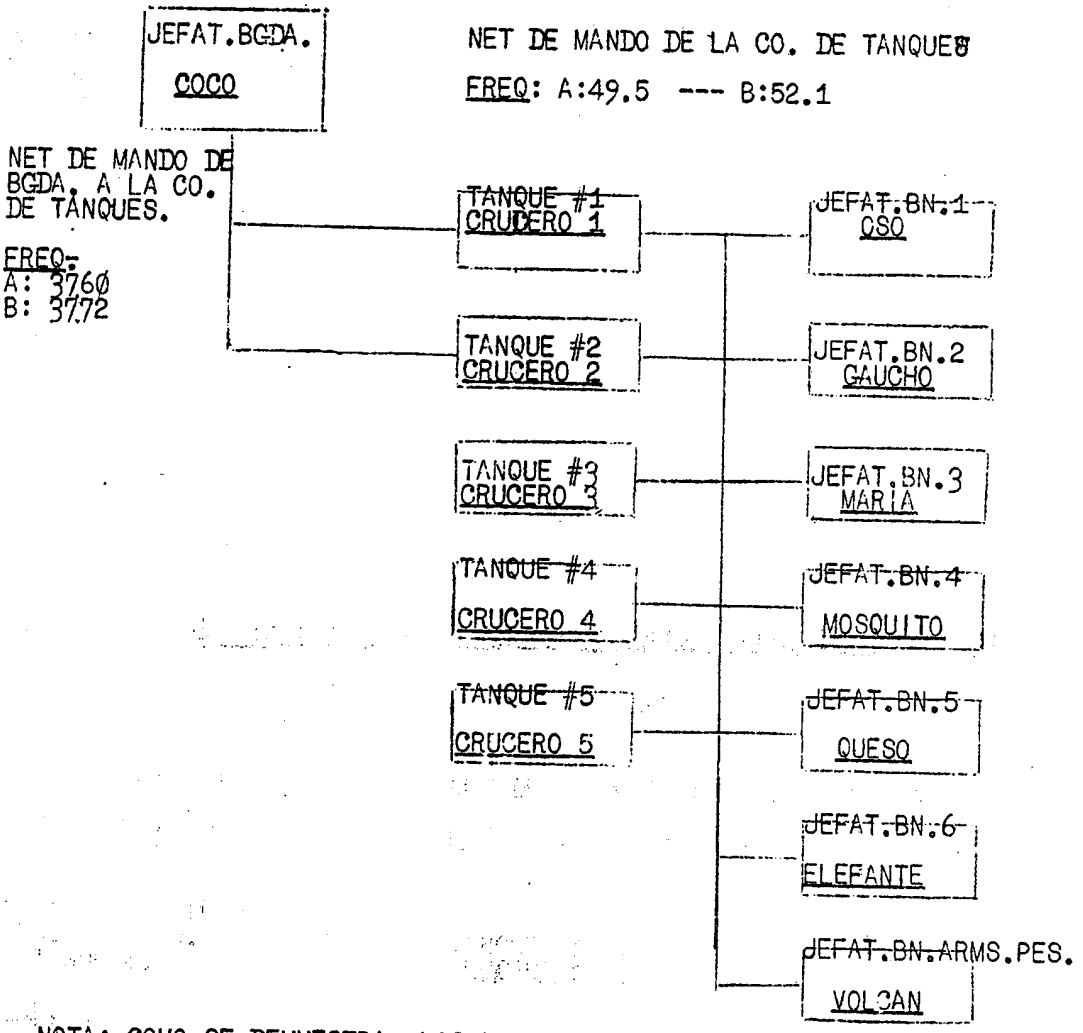
NET DE MANDO DEL BATALLON DE ARMAS PESADAS

FREQ. A:- 39.5
B:- 52.5

(PRC.-10)



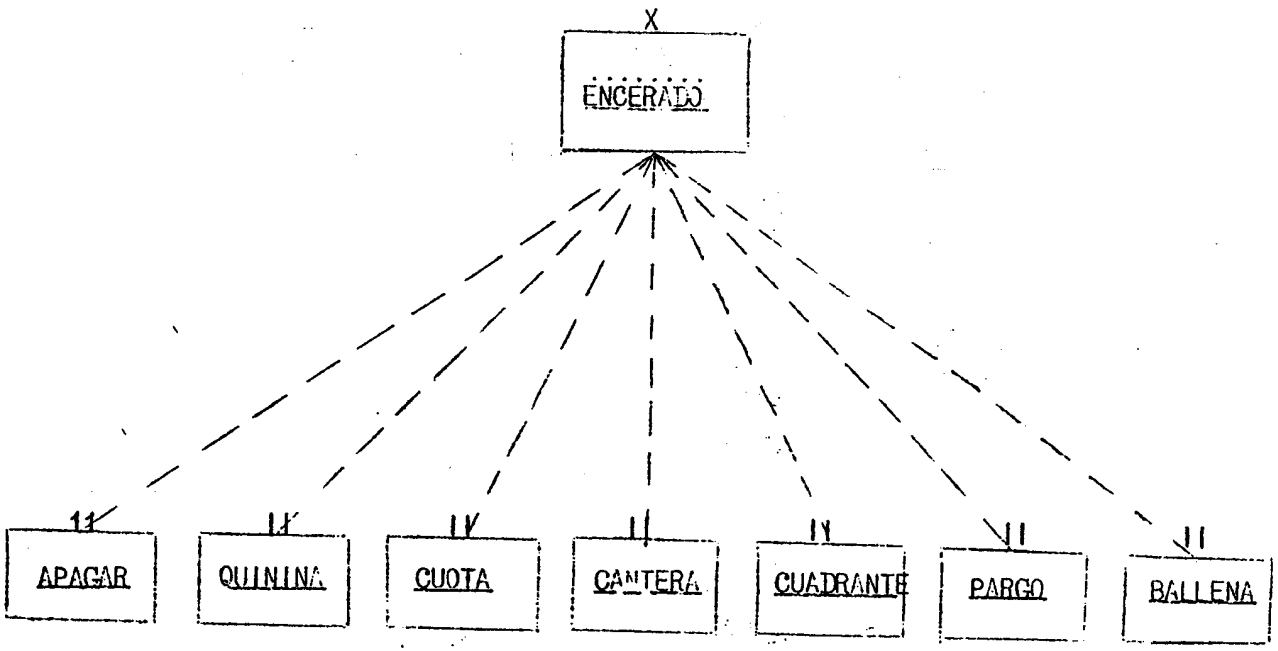
NET DE RADIO DE LA CO. DE TANQUES Y HQS. DE BATALLONES



NOTA: COMO SE DEMUESTRA, LOS BATALLONES PUEDEN HACER CONTACTO CON LA CO. DE TANQUES A TRAVES DE LA NET DE MANDO DE LA BRIGADA O DIRECTAMENTE POR LA NET DE MANDO DE LA CO. DE TANQUES CUANDO EL APOYO DE LOS TANQUES ES REQUERIDO.

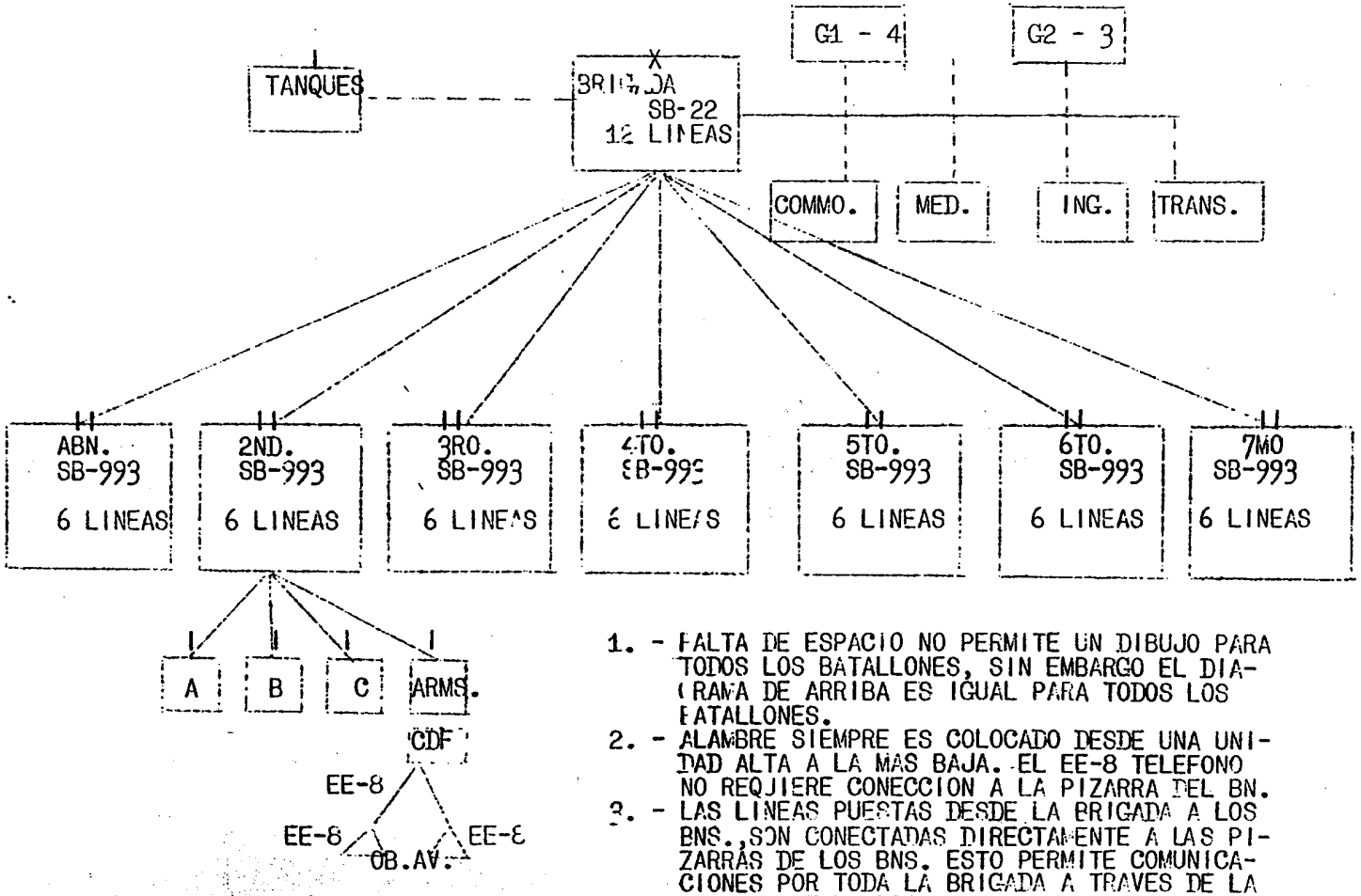
DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA

LLAMADAS



1. - NOMBRES CLAVES HAN SIDO DADOS A LAS PIZARRAS SOLAMENTE. SI UNO DESEA HABLAR CON UNA COMPANIA EN ESPECIAL EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO SE DEBE SEGUIR:
   A. DE SU UNIDAD LLAMAR A LA PIZARRA DE SU BATALLON.
   B. PIDA POR LA PIZARRA DE LA BRIGADA.(ENCERADO)
   C. PIDA A LA PIZARRA DE BRIGADA POR LA PIZARRA DEL BATALLON EN QUESTION. EJEMPLO: (CANTERA)
   D. PIDA A CANTERA POR LA COMPANIA CON QUIEN USTED DESEA HABLAR. EJEMPLO: (CO. B)

DIAGRAMA DE ALAMBRE DE LA BRIGADA



1. - FALTA DE ESPACIO NO PERMITE UN DIBUJO PARA TODOS LOS BATALLONES, SIN EMBARGO EL DIAGRAMA DE ARRIBA ES IGUAL PARA TODOS LOS BATALLONES.
2. - ALAMBRE SIEMPRE ES COLOCADO DESDE UNA UNIDAD ALTA A LA MÁS BAJA. EL EE-8 TELEFONO NO REQUIERE CONECCION A LA PIZARRA DEL BN.
3. - LAS LINEAS PUESTAS DESDE LA BRIGADA A LOS BNS., SON CONECTADAS DIRECTAMENTE A LAS PIZARRAS DE LOS BNS. ESTO PERMITE COMUNICACIONES POR TODA LA BRIGADA A TRAVES DE LA PIZARRA DE LA BRIGADA.